

A PC-JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

## VIPER RACING

Dodge Viperek akcióban

## SUPERBIKE WC

Két keréken ilyet még nem láttál!

## MYTH II: SOULBLIGHTER

Vérszemet kapunk

## ROLLERCOASTER TYCOON

Hegyen-völgyön a vidámparkban

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC

**A HEROES III és a valaha között annyi a különbség,  
hogy a HEROES III jobb, mint valaha!**



1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

**Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

00 AIRBORNE ACTION	1500
00 FIGHTING ACTION	1500
00 AIRBORNE IN HONORARY	1500
00 ACROSS THE RIVER	1500
00 KODOKU - A TOLTED KINGS TITAN	1500
00 MAGICAL	1500
00 DREAM HOUSE DESIGNER	1500
00 ULTRA FRIMM - LOST CONTINENT	1500
00 QUEST H	1500
00 A RARE LIFE	1500
00 WITTE	1500
00 NATURAL POOL	1500
00 ACTUAL TRENDS	1500
00 ACTION FRIMM	1500
00 TACT MISS VANG VS THE FIGHT	1500
00 AFTER THE	1500
00 RANGE OF EMPIRES GOLD	1500
00 AGE OF EMPIRES	1500
00 AGENT ARMSTRONG	1500
00 NIGHT LONGBOY CLASSIC	1500

[illegible]

FROM THE WEST	088
CITY OF LOST CHILDREN	090
CIVIL VENGANCE	091
COVILIZATION + MULTIVERSE	092
COVILIZATION COMBAT 3	093
COVILIZATION COMBAT 4	094
COVILIZATION COMBAT 5	095
COVILIZATION COMBAT 6	096
COVILIZATION COMBAT 7	097
COVILIZATION COMBAT 8	098
COVILIZATION COMBAT 9	099
COVILIZATION COMBAT 10	100
COVILIZATION COMBAT 11	101
COVILIZATION COMBAT 12	102
COVILIZATION COMBAT 13	103
COVILIZATION COMBAT 14	104
COVILIZATION COMBAT 15	105
COVILIZATION COMBAT 16	106
COVILIZATION COMBAT 17	107
COVILIZATION COMBAT 18	108
COVILIZATION COMBAT 19	109
COVILIZATION COMBAT 20	110
COVILIZATION COMBAT 21	111
COVILIZATION COMBAT 22	112
COVILIZATION COMBAT 23	113
COVILIZATION COMBAT 24	114
COVILIZATION COMBAT 25	115
COVILIZATION COMBAT 26	116
COVILIZATION COMBAT 27	117
COVILIZATION COMBAT 28	118
COVILIZATION COMBAT 29	119
COVILIZATION COMBAT 30	120
COVILIZATION COMBAT 31	121
COVILIZATION COMBAT 32	122
COVILIZATION COMBAT 33	123
COVILIZATION COMBAT 34	124
COVILIZATION COMBAT 35	125
COVILIZATION COMBAT 36	126
COVILIZATION COMBAT 37	127
COVILIZATION COMBAT 38	128
COVILIZATION COMBAT 39	129
COVILIZATION COMBAT 40	130
COVILIZATION COMBAT 41	131
COVILIZATION COMBAT 42	132
COVILIZATION COMBAT 43	133
COVILIZATION COMBAT 44	134
COVILIZATION COMBAT 45	135
COVILIZATION COMBAT 46	136
COVILIZATION COMBAT 47	137
COVILIZATION COMBAT 48	138
COVILIZATION COMBAT 49	139
COVILIZATION COMBAT 50	140
COVILIZATION COMBAT 51	141
COVILIZATION COMBAT 52	142
COVILIZATION COMBAT 53	143
COVILIZATION COMBAT 54	144
COVILIZATION COMBAT 55	145
COVILIZATION COMBAT 56	146
COVILIZATION COMBAT 57	147
COVILIZATION COMBAT 58	148
COVILIZATION COMBAT 59	149
COVILIZATION COMBAT 60	150
COVILIZATION COMBAT 61	151
COVILIZATION COMBAT 62	152
COVILIZATION COMBAT 63	153
COVILIZATION COMBAT 64	154
COVILIZATION COMBAT 65	155
COVILIZATION COMBAT 66	156
COVILIZATION COMBAT 67	157
COVILIZATION COMBAT 68	158
COVILIZATION COMBAT 69	159
COVILIZATION COMBAT 70	160
COVILIZATION COMBAT 71	161
COVILIZATION COMBAT 72	162
COVILIZATION COMBAT 73	163
COVILIZATION COMBAT 74	164
COVILIZATION COMBAT 75	165
COVILIZATION COMBAT 76	166
COVILIZATION COMBAT 77	167
COVILIZATION COMBAT 78	168
COVILIZATION COMBAT 79	169
COVILIZATION COMBAT 80	170
COVILIZATION COMBAT 81	171
COVILIZATION COMBAT 82	172
COVILIZATION COMBAT 83	173
COVILIZATION COMBAT 84	174
COVILIZATION COMBAT 85	175
COVILIZATION COMBAT 86	176
COVILIZATION COMBAT 87	177
COVILIZATION COMBAT 88	178
COVILIZATION COMBAT 89	179
COVILIZATION COMBAT 90	180
COVILIZATION COMBAT 91	181
COVILIZATION COMBAT 92	182
COVILIZATION COMBAT 93	183
COVILIZATION COMBAT 94	184
COVILIZATION COMBAT 95	185
COVILIZATION COMBAT 96	186
COVILIZATION COMBAT 97	187
COVILIZATION COMBAT 98	188
COVILIZATION COMBAT 99	189
COVILIZATION COMBAT 100	190
COVILIZATION COMBAT 101	191
COVILIZATION COMBAT 102	192
COVILIZATION COMBAT 103	193
COVILIZATION COMBAT 104	194
COVILIZATION COMBAT 105	195
COVILIZATION COMBAT 106	196
COVILIZATION COMBAT 107	197
COVILIZATION COMBAT 108	198
COVILIZATION COMBAT 109	199
COVILIZATION COMBAT 110	200
COVILIZATION COMBAT 111	201
COVILIZATION COMBAT 112	202
COVILIZATION COMBAT 113	203
COVILIZATION COMBAT 114	204
COVILIZATION COMBAT 115	205
COVILIZATION COMBAT 116	206
COVILIZATION COMBAT 117	207
COVILIZATION COMBAT 118	208
COVILIZATION COMBAT 119	209
COVILIZATION COMBAT 120	210
COVILIZATION COMBAT 121	211
COVILIZATION COMBAT 122	212
COVILIZATION COMBAT 123	213
COVILIZATION COMBAT 124	214
COVILIZATION COMBAT 125	215
COVILIZATION COMBAT 126	216
COVILIZATION COMBAT 127	217
COVILIZATION COMBAT 128	218
COVILIZATION COMBAT 129	219
COVILIZATION COMBAT 130	220
COVILIZATION COMBAT 131	221
COVILIZATION COMBAT 132	222
COVILIZATION COMBAT 133	223
COVILIZATION COMBAT 134	224
COVILIZATION COMBAT 135	225
COVILIZATION COMBAT 136	226
COVILIZATION COMBAT 137	227
COVILIZATION COMBAT 138	228
COVILIZATION COMBAT 139	229
COVILIZATION COMBAT 140	230
COVILIZATION COMBAT 141	231
COVILIZATION COMBAT 142	232
COVILIZATION COMBAT 143	233
COVILIZATION COMBAT 144	234
COVILIZATION COMBAT 145	235
COVILIZATION COMBAT 146	236
COVILIZATION COMBAT 147	237
COVILIZATION COMBAT 148	238
COVILIZATION COMBAT 149	239
COVILIZATION COMBAT 150	240
COVILIZATION COMBAT 151	241
COVILIZATION COMBAT 152	242
COVILIZATION COMBAT 153	243
COVILIZATION COMBAT 154	244
COVILIZATION COMBAT 155	245
COVILIZATION COMBAT 156	246
COVILIZATION COMBAT 157	247
COVILIZATION COMBAT 158	248
COVILIZATION COMBAT 159	249
COVILIZATION COMBAT 160	250
COVILIZATION COMBAT 161	251
COVILIZATION COMBAT 162	252
COVILIZATION COMBAT 163	253
COVILIZATION COMBAT 164	254
COVILIZATION COMBAT 165	255
COVILIZATION COMBAT 166	256
COVILIZATION COMBAT 167	257
COVILIZATION COMBAT 168	258
COVILIZATION COMBAT 169	259
COVILIZATION COMBAT 170	260
COVILIZATION COMBAT 171	261
COVILIZATION COMBAT 172	262
COVILIZATION COMBAT 173	263
COVILIZATION COMBAT 174	264
COVILIZATION COMBAT 175	265
COVILIZATION COMBAT 176	266
COVILIZATION COMBAT 177	267
COVILIZATION COMBAT 178	268
COVILIZATION COMBAT 179	269
COVILIZATION COMBAT 180	270
COVILIZATION COMBAT 181	271
COVILIZATION COMBAT 182	272
COVILIZATION COMBAT 183	273
COVILIZATION COMBAT 184	274
COVILIZATION COMBAT 185	275
COVILIZATION COMBAT 186	276
COVILIZATION COMBAT 187	277
COVILIZATION COMBAT 188	278
COVILIZATION COMBAT 189	279
COVILIZATION COMBAT 190	280
COVILIZATION COMBAT 191	281
COVILIZATION COMBAT 192	282
COVILIZATION COMBAT 193	283
COVILIZATION COMBAT 194	284
COVILIZATION COMBAT 195	285
COVILIZATION COMBAT 196	286
COVILIZATION COMBAT 197	287
COVILIZATION COMBAT 198	288
COVILIZATION COMBAT 199	289
COVILIZATION COMBAT 200	290
COVILIZATION COMBAT 201	291
COVILIZATION COMBAT 202	292
COVILIZATION COMBAT 203	293
COVILIZATION COMBAT 204	294
COVILIZATION COMBAT 205	295
COVILIZATION COMBAT 206	296
COVILIZATION COMBAT 207	297
COVILIZATION COMBAT 208	298
COVILIZATION COMBAT 209	299
COVILIZATION COMBAT 210	300
COVILIZATION COMBAT 211	301
COVILIZATION COMBAT 212	302
COVILIZATION COMBAT 213	303
COVILIZATION COMBAT 214	304
COVILIZATION COMBAT 215	305
COVILIZATION COMBAT 216	306
COVILIZATION COMBAT 217	307
COVILIZATION COMBAT 218	308
COVILIZATION COMBAT 219	309
COVILIZATION COMBAT 220	310
COVILIZATION COMBAT 221	311
COVILIZATION COMBAT 222	312
COVILIZATION COMBAT 223	313
COVILIZATION COMBAT 224	314
COVILIZATION COMBAT 225	315
COVILIZATION COMBAT 226	316
COVILIZATION COMBAT 227	317
COVILIZATION COMBAT 228	318
COVILIZATION COMBAT 229	319
COVILIZATION COMBAT 230	320
COVILIZATION COMBAT 231	321
COVILIZATION COMBAT 232	322
COVILIZATION COMBAT 233	323
COVILIZATION COMBAT 234	324
COVILIZATION COMBAT 235	325
COVILIZATION COMBAT 236	326
COVILIZATION COMBAT 237	327
COVILIZATION COMBAT 238	328
COVILIZATION COMBAT 239	329
COVILIZATION COMBAT 240	330
COVILIZATION COMBAT 241	331
COVILIZATION COMBAT 242	332
COVILIZATION COMBAT 243	333
COVILIZATION COMBAT 244	334
COVILIZATION COMBAT 245	335
COVILIZATION COMBAT 246	336
COVILIZATION COMBAT 247	337
COVILIZATION COMBAT 248	338
COVILIZATION COMBAT 249	339
COVILIZATION COMBAT 250	340
COVILIZATION COMBAT 251	341
COVILIZATION COMBAT 252	342
COVILIZATION COMBAT 253	343
COVILIZATION COMBAT 254	344
COVILIZATION COMBAT 255	345
COVILIZATION COMBAT 256	346
COVILIZATION COMBAT 257	347
COVILIZATION COMBAT 258	348
COVILIZATION COMBAT 259	349
COVILIZATION COMBAT 260	350
COVILIZATION COMBAT 261	351
COVILIZATION COMBAT 262	352
COVILIZATION COMBAT 263	353
COVILIZATION COMBAT 264	354
COVILIZATION COMBAT 265	355
COVILIZATION COMBAT 266	356
COVILIZATION COMBAT 267	357
COVILIZATION COMBAT 268	358
COVILIZATION COMBAT 269	359
COVILIZATION COMBAT 270	360
COVILIZATION COMBAT 271	361
COVILIZATION COMBAT 272	362
COVILIZATION COMBAT 273	363
COVILIZATION COMBAT 274	364
COVILIZATION COMBAT 275	365
COVILIZATION COMBAT 276	366
COVILIZATION COMBAT 277	367
COVILIZATION COMBAT 278	368
COVILIZATION COMBAT 279	369
COVILIZATION COMBAT 280	370
COVILIZATION COMBAT 281	371
COVILIZATION COMBAT 282	372
COVILIZATION COMBAT 283	373
COVILIZATION COMBAT 284	374
COVILIZATION COMBAT 285	375
COVILIZATION COMBAT 286	376
COVILIZATION COMBAT 287	377
COVILIZATION COMBAT 288	378
COVILIZATION COMBAT 289	379
COVILIZATION COMBAT 290	380
COVILIZATION COMBAT 291	381
COVILIZATION COMBAT 292	382
COVILIZATION COMBAT 293	383
COVILIZATION COMBAT 294	384
COVILIZATION COMBAT 295	385
COVILIZATION COMBAT 296	386
COVILIZATION COMBAT 297	387
COVILIZATION COMBAT 298	388
COVILIZATION COMBAT 299	389
COVILIZATION COMBAT 300	390
COVILIZATION COMBAT 301	391
COVILIZATION COMBAT 302	392
COVILIZATION COMBAT 303	393
COVILIZATION COMBAT 304	394
COVILIZATION COMBAT 305	395
COVILIZATION COMBAT 306	396
COVILIZATION COMBAT 307	397
COVILIZATION COMBAT 308	398
COVILIZATION COMBAT 309	399
COVILIZATION COMBAT 310	400
COVILIZATION COMBAT 311	401
COVILIZATION COMBAT 312	402
COVILIZATION COMBAT 313	403
COVILIZATION COMBAT 314	404
COVILIZATION COMBAT 315	405
COVILIZATION COMBAT 316	406
COVILIZATION COMBAT 317	407
COVILIZATION COMBAT 318	408
COVILIZATION COMBAT 319	409
COVILIZATION COMBAT 320	410
COVILIZATION COMBAT 321	411
COVILIZATION COMBAT 322	412
COVILIZATION COMBAT 323	413
COVILIZATION COMBAT 324	414
COVILIZATION COMBAT 325	415
COVILIZATION COMBAT 326	416
COVILIZATION COMBAT 327	417
COVILIZATION COMBAT 328	418
COVILIZATION COMBAT 329	419
COVILIZATION COMBAT 330	420
COVILIZATION COMBAT 331	421
COVILIZATION COMBAT 332	422
COVILIZATION COMBAT 333	423
COVILIZATION COMBAT 334	424
COVILIZATION COMBAT 335	425
COVILIZATION COMBAT 336	426
COVILIZATION COMBAT 337	427
COVILIZATION COMBAT 338	428
COVILIZATION COMBAT 339	429
COVILIZATION COMBAT 340	430
COVILIZATION COMBAT 341	431
COVILIZATION COMBAT 342	432
COVILIZATION COMBAT 343	433
COVILIZATION COMBAT 344	434
COVILIZATION COMBAT 345	435
COVILIZATION COMBAT 346	436
COVILIZATION COMBAT 347	437
COVILIZATION COMBAT 348	438
COVILIZATION COMBAT 349	439
COVILIZATION COMBAT 350	440
COVILIZATION COMBAT 351	441
COVILIZATION COMBAT 352	442
COVILIZATION COMBAT 353	443
COVILIZATION COMBAT 354	444
COVILIZATION COMBAT 355	445
COVILIZATION COMBAT 356	446
COVILIZATION COMBAT 357	447
COVILIZATION COMBAT 358	448
COVILIZATION COMBAT 359	449
COVILIZATION COMBAT 360	450
COVILIZATION COMBAT 361	451
COVILIZATION COMBAT 362	452
COVILIZATION COMBAT 363	453
COVILIZATION COMBAT 364	454
COVILIZATION COMBAT 365	455
COVILIZATION COMBAT 366	456
COVILIZATION COMBAT 367	457
COVILIZATION COMBAT 368	458
COVILIZATION COMBAT 369	459
COVILIZATION COMBAT 370	460
COVILIZATION COMBAT 371	461
COVILIZATION COMBAT 372	462
COVILIZATION COMBAT 373	463
COVILIZATION COMBAT 374	464
COVILIZATION COMBAT 375	465
COVILIZATION COMBAT 376	466
COVILIZATION COMBAT 377	467
COVILIZATION COMBAT 378	468
COVILIZATION COMBAT 379	469
COVILIZATION COMBAT 380	470
COVILIZATION COMBAT 381	471
COVILIZATION COMBAT 382	472
COVILIZATION COMBAT 383	473
COVILIZATION COMBAT 384	474
COVILIZATION COMBAT 385	475
COVILIZATION COMBAT 386	476
COVILIZATION COMBAT 387	477
COVILIZATION COMBAT 388	478
COVILIZATION COMBAT 389	479
COVILIZATION COMBAT 390	480
COVILIZATION COMBAT 391	481
COVILIZATION COMBAT 392	482
COVILIZATION COMBAT 393	483
COVILIZATION COMBAT 394	484
COVILIZATION COMBAT 395	485
COVILIZATION COMBAT 396	486
COVILIZATION COMBAT 397	487
COVILIZATION COMBAT 398	488
COVILIZATION COMBAT 399	489
COVILIZATION COMBAT 400	490
COVILIZATION COMBAT 401	491
COVILIZATION COMBAT 402	492
COVILIZATION COMBAT 403	493
COVILIZATION COMBAT 404	494
COVILIZATION COMBAT 405	495
COVILIZATION COMBAT 406	496
COVILIZATION COMBAT 407	497
COVILIZATION COMBAT 408	498
COVILIZATION COMBAT 409	499
COVILIZATION COMBAT 410	500
COVILIZATION COMBAT 411	501
COVILIZATION COMBAT 412	502
COVILIZATION COMBAT 413	503
COVILIZATION COMBAT 414	504
COVILIZATION COMBAT 415	505
COVILIZATION COMBAT 416	506
COVILIZATION COMBAT 417	507
COVILIZATION COMBAT 418	508
COVILIZATION COMBAT 419	509
COVILIZATION COMBAT 420	510
COVILIZATION COMBAT 421	511
COVILIZATION COMBAT 422	512
COVILIZATION COMBAT 423	513
COVILIZATION COMBAT 424	514
COVILIZATION COMBAT 425	515
COVILIZATION COMBAT 426	516
COVILIZATION COMBAT 427	517
COVILIZATION COMBAT 428	518
COVILIZATION COMBAT 429	519
COVILIZATION COMBAT 430	520
COVILIZATION COMBAT 431	521
COVILIZATION COMBAT 432	522
COVILIZATION COMBAT 433	523
COVILIZATION COMBAT 434	524
COVILIZATION COMBAT 435	525
COVILIZATION COMBAT 436	526
COVILIZATION COMBAT 437	527
COVILIZATION COMBAT 438	528
COVILIZATION COMBAT 439	529
COVILIZATION COMBAT 440	530
COVILIZATION COMBAT 441	531
COVILIZATION COMBAT 442	532
COVILIZATION COMBAT 443	533
COVILIZATION COMBAT 444	534
COVILIZATION COMBAT 445	535
COVILIZATION COMBAT 446	536
COVILIZATION COMBAT 447	537
COVILIZATION COMBAT 448	538
COVILIZATION COMBAT 449	539
COVILIZATION COMBAT 450	540
COVILIZATION COMBAT 451	541
COVILIZATION COMBAT 452	542
COVILIZATION COMBAT 453	543
COVILIZATION COMBAT 454	544
COVILIZATION COMBAT 455	545
COVILIZATION COMBAT 456	546
COVILIZATION COMBAT 457	547
COVILIZATION COMBAT 458	548
COVILIZATION COMBAT 459	549
COVILIZATION COMBAT 460	550
COVILIZATION COMBAT 461	551

[illegible]

TRAP  
geon  
99,"

**MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY  
BEMUTATÁSÁVAL VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!**

450  
451  
452  
453  
454  
455  
456  
457  
458  
459  
460  
461  
462  
463  
464  
465  
466  
467  
468  
469  
470

[illegible]

ES

**YEK**

**OK**

450  
450  
450

**EP**

OK

2000  
10000  
14000  
2000  
14000  
3000  
4000  
10000  
15000

10000  
9000  
8000  
7000  
6000  
5000  
4000  
3000  
2000  
1000  
0

# TÁS RÓL E

# NAVAL!

6999,-

EYE COLLECTION	499.
PEYE 1,2,3	
THAN PAT COLL.	499.
THAN PAT 1,2,3	

POPEYE COLLECTION	499
POPEYE 12.5	
POSTMAN PAT COLL.	499
NORTHERN BAY X 12.5	

FILE COMMAND	459
OCOP 3	459
	459

BATTLE COMMAND	499
ROBOCOP 3	499
TOXO	499

THE WARRIOR	1
THE BROTHERS	1
THE BROTHERS	1
THE BROTHERS	1

5000 -	BLADE WARRIOR	1
HVJ	BLUES BROTHERS	1
5000 -	BOMBAL	1

# THE FIGHTER

0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	
6000	
7000	
8000	
9000	
0000	
1000	
2000	
3000	
4000	
5000	

**KÉRÉSRE**

## ÉV GARANCIÁVAL!





**A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTEKOK AKCIÓ FIGURÁI  
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!**

**TACTICAL ESPIONAGE ACTION**



**ZELDA**

**MARIO KART**

**SPAWN**

**CRASH BANDICOOT**



**DRAGON BALL Z**

**BONE**

**FINAL FANTASY**

**Q U A K E**



**DUKE NUKEM**



**RESIDENT EVIL**



**TUROK**

**MORTAL KOMBAT**

**TOMB RAIDER**



ARTICULATED FIGURE  
REMOVABLE FROM BASE!



**DINOSZAUROSZOK**





# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 4. SZÁM, 1999. ÁPRILIS

## 8 Szóljatok, harsonák!

- mert megérkezett a fantasy-stratégák vágyainak netovábbja, a Heroes of Might and Magic 3. része. Hát egy picit jóra sikeredett! Picit...



## 26 Vidám fantasy mészárszék

A Myth 2: Soulblighter pontosan azt hozta, amit elvártunk tőle: üde grafikai újításokat és hatalmas vértócsákat.



## 18 Ordít

A Ubi Soft nagyszí-  
pasztalhatja, hogy  
Dodge Viper duruzs



## 12 Az Er

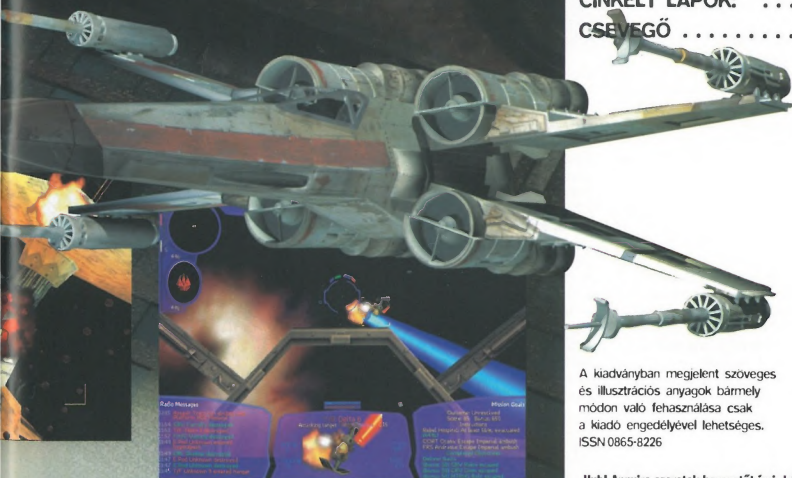
Az új Star Wars-játék  
legjobb hagyomány-  
most már a Millenn





# ...anak a köbcentik

erű Viper Racingjében mindenki megta-  
milyen érzés, amikor az ember alatt egy  
rsol.



# ...ő velünk van!

k, az X-Wing Alliance az X-Wing vs Tie Fighter  
ait eleveníti fel, annak hibái nélkül. Ráadásul  
um Falcont is kipróbálhatjuk.

HÍREK .....	4
MECHWARRIOR 3-ELŐZETES .....	6
C&C: TIBERIAN SUN-ELŐZETES .....	7
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 .....	8
X-WING ALLIANCE .....	12
DARK SIDE OF THE MOON .....	14
ROLLERCOASTER TYCOON .....	16
VIPER RACING .....	18
SUPERBIKE .....	20
EXTREME G2 .....	22
WCW NITRO .....	24
SOUTH PARK .....	25
MYTH 2 .....	26
F-16 AGRESSOR .....	28
LUFTWAFFE COMMANDER .....	30
PREMIER MANAGER 99 .....	32
FOOTBALL WORLD MANAGER .....	33
DETHKARZ .....	34
ACTUA POOL .....	35
BIG GAME HUNTER II .....	36
PRO FISHING 3D .....	36
REMINGTON TOP SHOT .....	37
REDGUARD .....	38
CINKELT LAPOK: .....	40
CSEVEGŐ .....	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kisvárosi Renáta

Levitálítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@insz.hu

Terjesztő:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576 Kt) 1389

Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent szövegek  
és illusztrációs anyagok bármely  
módon való felhasználása csak  
a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Huh! Annnyira szeretek bevezetőt írni, két okból is: 1. mivel ez készül utoljára, az azt jelenti, hogy kész az újság; 2. végre lecsaphatok azokra a játékokra, amelyeket tesztelőink otthon rejtgetnek. Kilencvenkilencedik számunkba azonban abszolút nem szeretek bevezetőt írni, mert ebben egy nagyon szomorú kötelességemnek kell eleget tennem. Nagyon nagy veszteség érte az 576 csapatát. Márciusban elhunyt Dr. Balogh Lajos, mindenki által tisztelt főnökünk, aki szürke eminenciásként a háttérbe húzódva immár egy évtizede határozottan terelgette a megfelelő irányba szerkesztőinket. Egyedül ő rendelkezett azokkal az adottságokkal, hogy különféle gyáva főszerkesztők és játéktesztelők (ne említsünk neveket, legfeljebb a Martint és T.J.-t) linkséggel ellenére is gazdaságilag és egyéb vonatkozásban is mindig rendjén menjenek a dolgok, így tulajdonképpen neki köszönhetjük, hogy tíz év után is élnek és virágoznak az 576 Shopok és az 576 Khyte, és nem utolsósorban azt is, hogy az 576 Konzol létrehozásával teljesen PC-s lap lettünk. Búcsúznunk tőle.

CoVbay



## APRÓSÁG

■ Az SCI hivatalosan is bejelentette, hogy már dolgoznak a Carmageddon 3. részén, aminek karácsonyra kellene megjelennie. Az elsődleges szempont a fejlesztésnél az, hogy ugyanazon a konfiguráción az új engine legalább az előző sebességének a kétszeresét produkálja. Egy másik szempont: a gyalogosok vissza fognak vágni.

■ Az amerikai film-bemutatóval egy időben, májusban kerül a boltokba az új Lucasarts-játék, a Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace.

■ Filmeknél maradvány: a 20th Century Fox bejelentése szerint, még a Star Wars első része előtt mozikkba kerül a Wing Commander-film.

■ Ugyancsak filmkarrierre készül mldannyiunk nagyhírogú kedvence, Duke Nukem is. A film producere az a Lawrence Kasanoff, aki például a Mortal Kombaton is ügyködött. A főszereplő személyét még sűrű homály fedi, de nyilvánvalóan Woody Allen vagy Leonardo DiCaprio lesz a helyes választás.

■ Az Eidos egyik nagyfőnökének morcos texasi látogatása utána az Ion Storm-nál varázsűtőre megszűntek a Dalkatana befejezése körüli problémák. Jon Romero szerint a Quakeverőnek kiküldött játék akár már májusban is megjelenhet. Ha az Eidos is akkor akarja kiadni...

■ Az Ion Stormnál ugyanakkor koményen dolgoznak a Deus Ex című játékon. Az egykori Quake-man cégénél egyértelmű, hogy milyen engine-t is licencolték hozzá: az Unreal-t.

■ Lapzártán után érkezett: az Electronic Arts legutolsó állásfoglalása szerint a C&C: Tiberian Sun megjelenési dátuma: június 25. Reméljük, ez az utolsó szavuk!

## MAJESTY MESSIAH



**A** Rípcord ugyan nem tartozik a legismertebb fejlesztők közé (noha mostanában volt egy-két jóhírszük), de készülő játékaik közül ez egyik igazán megérdemli, hogy odafigyeljünk rá. A Majesty egy igen sajátos turmix lesz: egy városépítő stratégiai játék, megoldva egy klasszikus RPG összes sajátosságával, mindez pedig Diablo-szerű nézetben és grafikai kivitelezéssel. A játék fantasy környezetben játszódik, ahol majd csendesen fejlesztgetjük városkáinkat: Ide egy kovácsot telepítünk, oda egy varázslóchét, amoda egy harcosképzőt. Az épületeink alapján kalandozó hőseket toborozhatunk, akiknek megvan a maguk sajátos kis személyisége és skilljei. Miután királyságunk szolgálatába álltak, hőseink néha saját elhatározásból kalandokra indulnak, tapasztalatot szereznek és alkalmanként persze szinteket is ugranak. Az RPG-k jó szokása szerint a játék tele van hősökhöz illő küldetésekkel: kincskereső kisködmönt öltöhetnek, elpusztíthatnak egy szörnyet, esetleg felkutathatnak egy elveszett ereklyét, stb. Ha kalandjaik során hőseink felett nem is tudjuk átvénni az irányítást, közvetett módon mégis befolyásolhatjuk őket: például jutalmakkal tűzünk ki egyes küldetésekre, varázslatokkal segítjük őket, stb. Tök jó poén, hogy egyes karakteroszályok kifejezetten rühellik egy mást, így komoly csatapaté nélkül nem is lehet

het egy királyságban tartani őket. A városakó polgárokon és a hősökhöz kívüli a harmadik csoport a szörnyeké – ők alakítják az ellenség szerepét. Hatalmas hordákban portyáznak ide-oda, és időről-időre betámadják városainkat. Falakat ugyan nem tudunk a városaink védelmére felhúzni, de zsoldosok toborzásával, dwarfok kezelté kohajitógépekkel és varázslótornyokból ellőlvőldözőtt spellekkel leszakíthatjuk a szörnyeket arról a rossz szokásukról. A játéknak lesz egy véletlenszerű terepgenerátor, így a hasonló küldetések többször is játszhatók. Multiplayerben minden játékos a játék elején választ magának egy küldetést, és egy elég érdekes csavarintás, hogy egy-egy saját hős az ellenfél pénzdíjas küldetésére is jelentkezhet, sőt, akár teljesen át is állhat hozzá. A megjelenés egyelőre még nem tisztáz, valamikor az év utolsó harmadában számíthatunk rá.

**U**gyan egy rövid hír erejéig egyszer már foglalkoztunk vele, egy évforduló kapcsán érdemes egy pillantást vetni az MDK-val szép sikereket arató Shiny készülő új játékára, a Messiahra. Pont egy éve mutatták be az E3-on a '97 eleje óta készülő programot – és azóta semmi. Pedig igen épületes dologra számíthatunk. A történet szerint a Sátán meg akarja szerezni a Föld békéjét védő hét büvös pecsétet, hogy kirobantassa a mindent pusztuláshoz döntő Armageddon. A játék hőse egy Bob nevű angyalka, akit Isten az albi biz meg, hogy megakadályozza ebben az igencsak nemtelen cselekedetben. A játék perspektívája alapján Tomb Raider-kínra yanakodhatnánk, de ez messze áll a valóság-



tól: el lehet felejtetni a shotgunnal durrogató szupermeneket – Bobot ugyanis egyetlen fegyverrel látta el útjára az Ur: azzal a képességgel, hogy megszállyon lényeket, és átvége felettük az irányítást. Így a történet folytatja meg, hogy mindig át a lényt szálljuk meg, amelyik továbbjuthathat beennünket utunkon (például a katonát a zárt ajtó kulcsával), akit szépen elhagyunk, amikor már



nincs szükségünk rá. Ötletes. Az engine-t még a mai napig fejlesztik (pedig már így is elképesztő fps-ekért produkált), szóval még nem tudni, hogy mikor születik belőle valami. A mostani E3-ra ígérnek egy új demót, tehát talán az év végére mi is megszállyhatjuk Bobot.

## TRANS AM RACING

**M**ostanában úgy tűnik, hogy az autósversenyek játéktejesítői is kezdik kicsit unni, a végeláthatatlan hivatalos és nem hivatalos Formula-1 és sportkocsis szimulátorok, és egyre gyakrabban nyúlnak vissza a múltba egy-két ötletért. Így történt ez a Trans Am Racing esetében is, ami az amerikai Trans Am-versenyeik fénykorát, az 1968-72 közötti futamok dolgozza fel. A versenyt szériautók számára rendezték a nagy amerikai autókonzernnek, akik jó üzletet láttak benne, hiszen a "szériautó" akkor a szó szoros értelmében volt érthető: a versenyen induló kocsik gyakorlatilag megegyeztek a látogatók számá-

ra fennartott helyen parkolókkal. Napjaink másodpercre szervezett versenyével szemben egy-egy Trans Am egyébként inkább emlékeztetett egy hipotézisűtávra. Az olajválság és egyéb több rendelkezések miatt a verseny egyébként megszűnt, de most új életre kelt. Harminc Trans Am-csapat valamelyikének színeiben indulhatunk a 12 eredeti pálya valamelyikén, és a választott autók közül megtaláljuk a korszak nagy bevezetőit: Mustangokat, Camarok, Javelinokat és társaikat, mikkel multiplayerben akár 16-an is lehet majd nyomolni. A játék megjelenése novemberre várható.





# WHEEL OF TIME

A Heretic óta már nem számít különösebben nagy újdonságnak, ha egy Quake-típusú játékot RPG-elemekkel feldúsítva próbálnak vonzóvá tenni a játékosok számára – az viszont már érdekesebben hangzik, ha mindehhez még némi stratégiai vonatkozást is társítanak, mint az történik majd a Wheel of Time esetében is. Mint már megannyi más játéktejesztő, a WOT szerzői sem kezdték el saját engine megírásával bibelődni, inkább az Unreal motorját porfóztatták át a saját céljaikra. A stílus nagyjából nyilván mindenki előtt ismert, így tehát maradjunk csak az izgalmasabb újításoknál.

A történet egy kastélyban játszódik, amelynek tulajdonosa (a játékos) roppant prózával tele van, hogy a maga elé: meg akarja védeni. Mint ahogy a kastély mélyén elrejtett mágikus pещetek is. A kastély védelmének első része, hogy különféle építményeket húzzunk fel: falakat emelhetünk, láncokkal teli csapdákat áshatunk, rejtekhelyeket fúrhatunk –



talán ez az első, hogy a leveledítő aktív szerephez jut magában a játékban is. A második módszer az, hogy öröket kreálhatunk a vár védelmére, a csapatok élére pedig parancsnokokat nevezhetünk ki, akiket komplex feladatok elvégzésére küldhetünk. Négy osztályból választhatunk karaktert magunknak, akiehez az osztályához passzoló vár és megvédhető katonák illenek, és képességeikkel mérten különböző varázslatokkal is élhet. Ehhez bizonyos bűvös tárgyakra lesz szükség, amelyekből több mint 50 lesz a játékban. Idővel pedig a játékos még izgalmasabb feladatra vállalkozik: látogatába into a szomszéd várba, hogy elhozzon néhány pещetecet... Ismerve a piac reakcióit, akár már előre megjövendölhetjük, hogy ebből a sajtos turnírból ilyen minőségű grafikai kivitelezés mellett kizárólag csak siker lehet, de a megjelenség azért várunk kell még egy kicsit – az év végére esedékes.



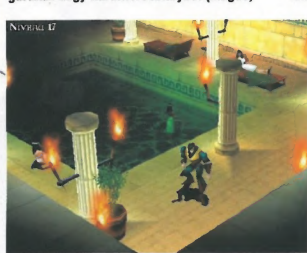
# DARKSTONE

NIVEL: 20

Talán sokaknak nem mond túl sokat a francia Delphine neve, de az idősebb PC-seknek és egykori Amigásoknak már Jónéhány dögös kis kalandjátékot szereztek roppant kellemes perceket (pl. Fade to Black). A Gathering of Developers (ez az egykori Take2, akiknek négy év alatt ez már a harmadik neve) által kiadandó Darkstone a szokásos trendhez képest inverz receptet követ: nem az akciójátékokat dúsítja RPG-elemekkel, hanem pont fordítva, így tehát Jelleget tekintve akár a Diablo mellé is sorolhatnánk (meg a teljesen egészen alapozott irányítása alapján is). A történet középkori színezetű fantasy, amelyben egy gonosz sárkány vár legyőzésre. Azt találta ki ugyanis, hogy uralma alá hajtja a világot és erői a törekvéséről lesz kénytelen a játékos lebeszélni őt. Pedig elég ügyes ez a hüllő: a játék folyamán több különböző alakban is találkozhatunk majd vele, és menet közben megidéző egy Monolith nevű varázslatot is, ami az emberek energiáját szívja és átrepíti őbe – ahogy gyengülnek az emberek, úgy erősödik a sárkány. A játékban két karaktert fogunk irányítani: az egyiket közvetlenül, a másikat pedig mint "szárnysegédet", aki egyaránt állítható támadó és védekező módra. A figurákat négy karakterosztályból (mágus,



pap, harcos, tolvaj) választhatjuk ki, és egyaránt lehetnek him- illetve nőneműek. Minden figurának hét különböző, egyenként tíz fokozatból álló tulajdonsága van (erő, kintartás, vagyon, stb.), amelyeket a küldetések során természetesen fejleszthetnek, ha más nem, hát egy Mester tanítása által. A karakterek rendelkeznek ezenkívül még az osztályuknak (és nemritkán: nemüknek) megfelelő speciális RPG-tulajdonságokkal, egyenként többel is: a harcos megjavíthatja a fegyverét és ismeri a természeti gyógyomdokat, a tolvaj zárakat nyit és csapdákat fektet fel, a varázslónő pedig átalakulhat például farkasberré. A sárkányt védő kreatúrákban kicsit bővebb a választék: több mint 100 különböző lény vár arra a pilanatra, hogy lgyon a verőnköb. A játékban



# EVOLVA

A Computer Artworks Evolvája egy igencsak szokatlan akciójáték lesz, amelynek kétharmada akció, egyharmada pedig stratégia (vagy inkább taktika) lesz. A történet egy meglehetősen szurreális sci-fi világba visz bennünket, ahol is egy ektelen méretű parazita megfáradott egy helygolyó, és a játékos feladata lesz, hogy eltakarítsa innen. Ehhez persze az szükséges, hogy el is jusszon hozzá, menet közben tehát el kell takarítania a parazitát védő ronda hordákat. A küldetésekre egy négy főből álló kis kommandó, a GenoVadászok csapata indul el, amelynek egyike maga a játékos. A csapat egyes tagjait menet közben állandóan parancsokkal láthatjuk el, és közben folyamatosan figyelemmel követhetjük, hogy a társunk éppen mit lát. A legérdekesebb az egészen az a lehetőség, hogy a GenoVadászok nem véletlen folytán kapták a nevüket:



menet közben bármikor képesek vagyunk megváltoztatni társaink "strukturáját" és genetika útján különféle mutációkat faraghatunk belőlük. Hogy mikor és milyen mutáns bérbe bújthatjuk őket, az mindig az adott helyzet függvénye. Bármily hihetetlen a grafikai engine szerepsveresveről nótte ki magát. A stílusban adódón egy 3D0-kompatibilis 3D-kártya és egy P233 MMX alapvető követelmény lesz, viszont akár 1600/1200-as felbontásban is játszhatunk vele. Még nem tudni, hogy vajon a Virgin adja-e ki, de az biztos, hogy a megjelenés novemberre várható.

## APRÓSA

- PC-változat készül a csúcscsúper PlayStation-sztárból, a Metal Gear Solidból, ami valószínűleg legalább olyan nagy siker lesz, mint a két Resident Evil vagy a Final Fantasy VII. A Konami ígérete szerint talán már az Idén játszhatunk is vele.
- Múltán szép csendesen áttelepítették a fél-millió eladott darabot a Railroad Tycoon II-ből, a PopTop bejelentette, hogy a nyár elején egy küldetéslemez is kiadnak hozzá The Second Century címmel.
- Az Infogrames tovább folytatja a terjeszkedését. Most már egy nagyobb falat akadt a torkára: 23 millió fontért a Gremlin került a kezébe, bár tisztázatlan még a Gremlin tulajdonában lévő DMA Design (a Lemmings-szerzők) sorsa. Oh, no more Lemmings!
- Biztonsági öveket bekapcsolni, mert jön a Need for Speed 4, része régi és új autósodákkal és két új versenymóddal. Ha minden igaz, akkor már nyáron játszhatunk vele.
- Az Infogramesnél szintén egy nagy név nyegedik részén dolgoznak. A nagy név az Alone in the Dark. Kis neve még nincs, a dolog még kezdeti stádiumban van.
- Jön a mission disk a Heretic II-höz is, amelyen egy rakás új pályát, új skinek és egy új, Kiera nevű elő-hölgyet is kapunk.
- A Hukom és a Team Apache után újabb hellkoper szíjtelőzőbe vágt a fejlesztő a Simis. Az új áldozat szintén egy orosz típus. A Ka-52 Team Alligator valószínűleg még az idén a boltokba kerül.
- Talán az engine iránti lelkesedést ében tartandó, az Unreal Tournament előtt még egy hivatalos Unreal-kiegészítő is megjelenik. Címe: Return to Na Pali.



**M**echek. Behemót, két lábon járó acélszörnyek, amelyek száz tonnájából nyolcvan páncél – a jövő szupertankjai, amelyek rémisztó fegyverekkel teletűzdelve viszik csatába "pilótáikat". Ideális szereplők egy japán rajzfilmhez, nemkülönben egy igen kevésbé békés számítógépes játékhoz. Jóné-

nek számít az a 200 millió dollár, amit az első két MechWarrior játék hozott). A FASA idővel már nemcsak fejlesztéshet látott a PC-piacban, hanem maga is beszállt a fejlesztésbe. Az első játékok a tavaly megjelent MechCommander egy igen kellemes C&C-szerű real time stratégia volt, amiben először lát-

Ahová lépnek ott fő nem terem



hány játékban találkozhattunk velük, de egy mech-fan szeme a MechWarrior névre csillan fel igazán. A sorozat első két része még az Activision égisze alatt jelent meg, de mivel kiestek a jogokat birtokló FASA Interactive kegyeiből, mostanában átvirgáltak a Gearekre, abból is a Heavy kategóriába. (Id. a poszteren) Egyébként ha valaki érdekel, a kettő között annyi a különbség, hogy a Gearek sokkal kisebbek a Mecheknél. De térjünk vissza a FASA Interactive-ra, a mechekre épülő Battle-tech-világ kiűrlőre. Ez az egyik legnépszerűbb sci-fi univerzum az

akció közben rádió útján kommunikálhatunk, másokban viszont egymagunkban szállunk harcra.

Fognak már szépen



akció közben rádió útján kommunikálhatunk, másokban viszont egymagunkban szállunk harcra.

A játékban összesen 20 különböző típusú mech közül választhatunk, amelyeket 33 különféle fegyverrel lehet felszerelni, bár

lenne), vagy épp ellenkezőleg: leguggolhatunk vele egy mélyedésbe, hogy az alkalmas pillanatban felegyesedve durranás fenékre az erre óálkodó óvatlan konkurenciát. A "fenék" itt nem feltétlenül képletes értelemben értenőd, ugyanis – lévén ezek igencsak méretes jószágok, és a dögsebb darabokat már rendszeren meg kell szórni a likvidálásokhoz – lehetőség van bizonyos "testrészeket" vagy berendezéseket támadni a célpontra.

A mecheken kívül egyéb apróbb járművek is bókászhatnak a csatamezőn, amelyek közül a legfontosabb újdonság az MFB, azaz a mozgó harcálláspont. Ezek kettős, igencsak hasznos feladatot látnak el:

- egyrészt mód lesz velük bevetés közben a sérüléseket reparálni amortizáltott mechin-
- kén, megjavíthatunk velük

egy-egy üzemképtelen berendezést vagy fegyvert, és főleg löszert vehetünk fel tőlük; – másrészt hullaroblokkok is működnek: összeszedik a harcmezőn heverő kilőtt ellenséges mechekből a kasznikat, felszereléseket és a löszert a lerombolt raktárakból, amelyeket aztán újra használható vehetünk a saját illetve társaink harc robotjain.

A terep leginkább a Battlezone-ra emlékeztet, amelyen egyaránt találunk nyílt síkságokat, zárt csarnokokat vagy mondjuk egy kikutót. Ugyan 320\*200-tól 1024\*768-ig mindenféle felbontást támogat, és néha igen csak sok robotnál kell számolnia a valós idejű árnyékolást, a színes megvilágítást és a valóságos fizikai hatásokat, minimum követelménye egy P166-os lesz, gyorsítottárány nélkül. Természetesen kellően magas látványban lesz része Direct3D-kompatibilis 3D-kártyával rendelkezőknek. A multiplayer pályákon 6 játékos csapathoz helyi hálózaton keresztül, csapatokra osztott kooperatív illetve head-to-head deathmatch üzemdoban.

# MECHWARRIOR 3

A siker titka a jó csapatmunka



Kő kövön nem maradhat



Kedves kollega urak, a völgyben óálkodó izét ugyan fokozták már le egy kisebb MEH-lerakattal!

összefognak, hogy egyessétt erővel győzzék le a Klánokat, és végleg elpusztítsák azok legféltettebbeszek: a Füstjagurárokat.

Ehhez a játékokban húsz küldetést kell teljesítenünk, rendszeren változó taktikai céllal (ellenséges bázis elfoglalása, a saját megvédése, egy csoport megsemmisítése, stb.). Egyes küldetéseken több mecheből álló csapatot vezetünk, amelyekkel

egyszerre csak 10 cucc lehet rajta. Minden egyes mech különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és – lévén a játék tulajdonképpen "szimulátor" – nemcsak a külalakja, hanem a műszerfalra is vonatkozik. A HUD a va-

Kissé mintha már gyengéd-kedvünk, de ezt azért még magunkkal viszik!



USA-ban, amelyet mi sem bizonyít jobban, minthogy másfél évtized alatt többmillióan vásárolták meg magát a társasjátékot, több mint háromtucat regény jelent meg róla és a számítógépes feldolgozások is roppant kellemesen fogytak (már amennyiben "roppant kellemes"

szerezen változó taktikai céllal (ellenséges bázis elfoglalása, a saját megvédése, egy csoport megsemmisítése, stb.). Egyes küldetéseken több mecheből álló csapatot vezetünk, amelyekkel

## MechWarrior 3

FEJLESZTŐ: Zipcar Interactive/FASA Interactive  
KIDAO: Microprose/VisiStar  
WEBSITE: www.microprose.com  
MEGLÉNY: '99. május vége



Most visszanezve már nem lehet vitás, hogy a Command & Conquer-sorozat örökre beírta ma-

Arktikus csendélet piro-technika bemutatásával



gát a számítógépes játékok történelmébe, és ott is a legfényesebb lapokra. Ezzel a játékkal a Westwood nemcsak egy újabb szimpla világsikert könyvelhetett el magának: teljesen átforgatta a piacot meghatározó trendet, tökéletesítette az általa feltalált játékként és kijelöl-

fél, az Elfelejtettek mutáns népe. A GDI a Föld megmaradt populációját a sarkvidékekre evakuálja, a szétvert NOD pedig a föld felszínre alá vonul, és megpróbálja rendezni a sorait. Kutatóik rájönnek, hogy a tiberium segítségével hogyan tudnak genetikai mutációkat létrehozni és hogyan felhasználhatják további csapataik felszerelését. És megkezdődik a minden eddigit felülmúló globális háború.

ra, a fény- és egyéb effektek kalkulálására fordíthatja. A csatáterén nyomot hagynak az összecsapások, a tűz átterjed a fákra és épületekre, még olysámról is szó van, hogy a mérgek gázokat magával viszi a szél. A fényeffektek különösen látványosnak tűnnek az éjszakai küldetések-nél, amikor reflektorok

ni – így tehát minden csapatnak meglesz a támadható pontja. A GDI és a NOD csapatai teljes mértékben különbözni fognak egymástól, de minden csapat teljesen egyedi fegyverekkel és tulajdonságokkal is fog rendelkezni. Ez bizonyos mértékben igaz az ágyútoronyokra is, ahol a "torony" cserélhető lesz, tehát egy földi csapatokat semlegesítő ágyút felválthatnak léghajárító rakéták is ugyanabban az állásban. Mellesleg az is elég érdekes újítás, hogy több különböző típusú tiberium lesz bányászható. Elsődleges szempont volt a játék multiplayer részének kidolgozása is, ami 8 játékos küzdelmet tesz lehetővé helyi hálózathat-

te a stratégiai játékok fejlődésének egy új irányát – ami mellesleg legalább annyit sikerült (és pénz) ért a többi játéklejlesztőnek és -forgalmazónak, mint magának a Westwoodnak. Pont egy évvel ezelőtt jelentették be hivatalosan is a következő rész, a Tiberian Sun – akkor még karácsonyra tervezett – megjelenését, és mivel

Ebben a kategóriában még a legnagyobb név is három újdonságot hozhat: új grafikai kivitt, új lehetőségeket, és új csapatokat.

Van új a nap alatt a hid most nincs túl messze!



Vagy lehet, hogy mégis...

minden kétséget kizáróan – a Quake II mellett – ez a világ legjobban várt játéka, ideje, hogy ismét megkukkantsuk, mit főznek a Westwood boszorkánykonyháiban. Valami olyasmi forttyog ugyanis abban az üstben, amilyet még nem láttott a real time stratégiai játékos világ...

A történet meglát a jó öreg GDI és a NOD Testvériség közötti háború alapul, és húsz évvel azután kezdődik, ahogy az elődje véget ért. A meteorit Földre érkezett idegen ásvány, a tiberium egyre inkább terjedőben van, és hatására létrejön egy "harmadik"

Kezdjük mondjuk a grafikkal. Nyilvánvaló, hogy az elavult grafikus engine-nel kezdeni kellett valamit. Kézenfekvő megoldásnak tűntek a poligonok és a 3D-gyorsítók, de ezáltal okokból ezt elvetették és egy MegaVoxel nevű



engine-t fejlesztettek ki a játékhöz. Ez magától értetődően teljesen 3D, és mivel nem kell a CPU-t a poligonok folytonos újrakalkulálásával nyaggatni, az így felszabaduló kapacitást teljes mértékben a terep dinamikájá-

tázzák a bázisok környékét, a sötéttség leple alatt besurranó kommandósokat keresve. Szintén a grafika-hoz tartozik, hogy az előd átkötött jelenetét teljesen átadják a helyüket a teljes képernyős interaktív videóknak, amelynek a Westwood saját stúdiójában való felvételeinél nem sajnálták a pénzt, a két főszereplő ugyanis igazi filmsztár: a Star Warsból ismerős James Earl Jones Solomoni tábornokot, a GDI parancsnokának szerepét, az Aliensből és a Terminatorból ismert Michael Biehn pedig

McNeill parancsnokot, a GDI legjobb tákkisját (vagyis ha ezt az oldalt választjuk, magát a játékost) személyesíti meg. A csapatok között megtaláljuk a régi ismerősöket (tankok, gyalogság), de nem az összeset. Van viszont egy rakásnyi új, csak egy párat említek: a Jumplet egységek felgrábnak a sziklafalakra vagy kisebb szakadékok tetejére, a kétélű tankok vizen is közlekedhetnek; az egyik védelmi jellegű épület erőteret generál, egy másik pedig elrejtélt a bázist;

lesznek a felszín alatt közlekedő egységek és természetesen az ezeket érzékelő radarok. Az általános alapul az volt, hogy ne legyenek adu ászok, a játékos kénytelen legyen a mennyiség és a minőség kombinációjával él-

Belgrád by night. Este van, este van, kiki nyugodni...



vagy az Interneten keresztül, tartalmaz egy véletlenszerű csatater-generátort, támogatni fogja a klánokat, és nem utolsósorban lesz benne egy világárglista is az Internet-játékosokról. Ha valaki esetleg egy Pentium III-Voodoo 3-128 MB RAM konfigurációra szeretne felkészülni a játék megjelenésére, feleslegesen költi a pénzt. A minimum követelménye P133 és 32 MB RAM lesz, és – köszönhetően a MegaVoxel-engine-nek – nem igényel 3D-gyorsítót sem (nem is támogat). Ki tudja, hogy a Dune2000 közepes sikerén való elemelkedés, a konkurencia által támasztott verseny, vagy valami egyéb ok tojja-e ki állandóan a Tiberian Sun megjelenését? Az előzetesek szerint az viszont már szinte biztos, hogy a Westwood nemskora ismét ott fog ülni a real-time stratégiai megüresedett trónján. A legutolsó információk szerint a megjelenés június elejére várható. (Na! Bum! Feljeljebb nem megyünk nyaralni.)

#### C&C: Tiberian Sun

FEJLESZTO: Westwood  
KIDŐ: Electronic Arts  
WEBSITE: www.westwood.com  
MEGJELENÉS: '99. június



**H**a szerepjáték, akkor Might and Magic. Na jó, lehet hogy ez így nem teljesen fed a valóságot, ám az vitathatatlan, hogy e sorozat egyike a legsikeresebb szerepjátékoknak. Mi több, a legutóbbi (hatos sorszámot viselő) epizód szerény véleményem szerint jelenleg a maga műfajában a legjobb – s már a Might and Magic VII-re sem kell sokat várni, ami az ígéretek szerint messzeemően

sikeres ellenáll a poligonok mindent először támadásának. Félreértés ne essék: a fenti kijelentést nem kritikának szántam. Bonyolult szövegek csatáiban és egyszerűen felesleges (mi több: hiába) a 3D-t erőltetni (például a Vörökre ostromolt, filli-toll stratégiai játékoknál). Ez persze nem jelenti azt, hogy a külsőn változatlan maradt: a játéktér immáron 16-bites színmélységben és 800\*600-as fel-

jűk magunkat az összejött hírhíre. Kellemes újítás, hogy a hadjáratok három külön színtérre tagolódnak. Csak akkor választhatunk a későbbi küldetéseket, ha az adott színtér már minden hadjáratot végigjártunk. A záró képoszer megtekintéséhez minden fől minden hadjáratot teljesíteni kell, így tehát egy igen érdekes és hosszú történet részesül. Nem ritka, hogy az előző pályán nagy ne-

volt. A másik lényeges változás a programban, hogy mindentől több lett. Több faj, többféle hős, több építmény, több varázslat, több varázslat. Mi több, még a játéktér is jó mértékben bővült, a felhárkítások a föld alatti áramlatok is. Ez utóbbi egy teljesen szűrt pályát a pályán belül, ahová csak a kévszerűen is általában jól örökölt lejáratokon keresztül juthatunk le. A barlangok

# Harmadjára is a spiccen

támogatni fogja a dudva módjára burjánzó 3D-s kerekét. Annak idején a sikereken felbuzdulva alkotók előrukkoltak egy stratégiai jellegű darabbal is, amit igen szellemesen a Heroes of Might and Magic névre kereszteltek. Tulajdonképpen egy ös-örög, C-64-es játék (King's Bounty – mond valaki-nek ez a név valamit?) átiratáról volt szó, forradalmi újításnak tehát aligha lehetett nevezni a művet. Ám lass csodát: az embereknek tetszett a dolog, s a management kapzsizástól fénylő szemekkel már neki is látott a folytatásoknak. Azóta a szerepjáték (Might and Magic) és stratégiai (Heroes of Might and Magic) sorozat sajátos szimbiózisban éldegél, sorra köszönnek vissza bennük a különféle epizódok eseményei. Az MM6-ban például magával Archibaldal (a HMM2-gonosz testvérével) is össze-



akadhattunk, ha kissé szokatlan formában is. E megoldásnak hála egy meglehetősen terebélyes és érdekes világ alakult ki, ami kiváló táptalajt nyújt a különféle folytatásoknak, kiegészítéseknek. S örömmel jelentem, hogy végre-va-hátra megérkezett a Heroes-sorozat legújabb epizódja: a Heroes of Might and Magic III.

Nos, a múlt felélesztése után rá is némelek a jelenre. Gondolom mindenkiben ott motoszkál az ilyenkor szokásos kérdés: vajon mi változott az előző rész óta? Az igazat megvallva szinte semmi – már ami a játék alapjait illeti. Feladatunk tehát az ellenséges városok meghódítása, a hadakat vezető hősök fejfejlésztése, s nem utolsósorban a vadonban található kincsek felkutatása lesz. Mindez a klasszikus 2D-s perspektívából, tehát a Heroes3 ezidáig

bortásban pompázik. Különösen potásra sikeredtek a városok képei illetve az ávezető animációk – bár a hosszú vörös körmökkel parázoló királynő látványát azért szoknom kellett.

## A SETTŐNI

A Heroes 3. nagyjából ott kezdődik, ahol az MM6: Catherine királynő atyja hívó szavára visszatér szülőföldjére, Erathiaha, míg fia, Nicolai odahaza ismerkedik a kormányzás felelősségével (meg oha elszökik a cirkusszal, bár ez nem tartozik a tárgyhöz). A hosszú út után igen sauyari meglepetés várja a királynőt és kíséretét: Erathia teljes lakosága egy "polgárháború" nevezetű vídám népi játéknak hódol, démonok és föld alatti szörnyek ostromolják a felszín városait, a szomszédos országok hadai pedig határvezőre éhesen gyülekeznek a határon. Nos, valahol ezen a ponton kapcsolódhatunk bele a történetekbe, mint az egyéni fél tábornok. Illetve... akár minhárom fél tábornok is lehetünk: mind Catherine királynő, mind a gonoszok (csak azt sem magyartom "Dungen Overlord"-okai) mind pedig a ragadozó kedvi szomszédok oldaláról belevethet-

Most, hogy megérkezett a rég várt erősítés, külsőlemből is megszembőltem ezt a his építményt



hezen bevett lovakvagy egy későbbi küldetés során majd fel is kell szabadítanunk – ehhez hasonló megoldással társ csak a Starcraft-ban találkoztam.

## AMI VÁLTOZOTT...

Ami a grafikát illeti, nos... az lényegesen potásabb lett, mind a módosított rész óta. Nem egy ismeretlen ugyan kuszák és szírfoltok láttára a meztartól hűmpölygés csúszdától, de néhány dno jótól után még a legkönyösbb hangok is megszólaltak. Maradjunk annyiban, hogy egy kicsit szokatlan – bár ez anno a HMM2-re hatványozottan igaz

jelentősége kettős: először is itt rejtenek a földalatti fajok városát, másodsor pedig rajtuk keresztül megkerülhetjük az ellenfél védelmi vonalát. Különösen a multiplayer játéka igaz, hogy egyetlen jól időzített (s természetesen sikeres) ostrommal elérhetjük egy parti sorsát.

Ami a korábbiakban emlegetett új hősök, fajok, stb. ismerettségét illeti, ettől hely hiányában eltekintek. Ezekből ugyanis valami elképzelhető mennyiségű születtek a programban: nyolcvanöt új hős, hogy a játékok több hónap után is tartalmat bővítsenek, és a játékot még érdekesebbé és sok szörny is rendelkezésünkre állhat.



A rothadó koronázó bevetésre kész, bár valamilyen fogazott pallós még ekkor a főcsontj kezébe...



gokkel, épp ezért még játék közben sem árt a CD-n található lexikont lapozgatni.

Neml változás a mágia rendszerében is tapasztalható, mivel immáron négy különböző srtérába (tűz, víz, levegő, föld) sorolták a különféle bűvöket. Természetesen minden srtérához tartozik egy külön képesség, ami igen nagyban befolyásolja a különféle varázslatok hatását és manakültségét. Eleinte nem igazán örvendeztem ezen a megoldáson, hiszen az előző rész egyik legnagyobb hibája volt, hogy a mágusok meglehetősen gyengék voltak kardforgató társaikkal képest. S most még tovább gyengítették a szerencsétlene-

varázslók erősségébe betérő hősök új varázslatok sokaságát tanulmányok el, s még varázsserejüket is növelhetik. Egyébként minden fajhoz külön városi-pus tartozik, s két különböző hős-ostály. Minden ostályának megvannak a maga jellemző képességei, amiket szintlépésekor nagy valószínűséggel elsajátíthat. Játék közben ez a vezérlőszékhez néz ki: hősünk egy megadott mennyiségű tapasztalati pont (csatlaj) ill. v. vadonban talált kincs-szállak szétosz-

Elhöz persze előbb az adott egységet termelő épület fel kell fejlesztenünk – ami a keményebb lényeknél bizony nem kevés nyersanyagba és pénzbe kerül majd. Néhány faj esetén (pl. a barbároknál ill. v. lovagoknál) különösen sok nyersanyagot fognak ezek a fejlesztések felmészteni, így esetükben különösen fontos lehet a különféle bányák,

Idején az ámoktítás szféréje sorodtak a semmiből előbukkanó titán és sárkányhordák, az irredikus erős ellenséges hősök és a többi kedves. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a Heroes3-ban eledig nem találkoztam efféle gazságokkal. Ez persze nem jelenti azt, hogy könnyű dolgunk lenne, sőt... A gép három különböző "intelligencia-szín-

telt" ismer, ezek közül az első abszolút reménytelen, míg a második nagyjából a Heroes2 színvonalának felel meg. Hátam a harmadik aztán nem kisajálatk: folyamatosan, erőtől ócsorogva rohamozza városainkat, foglalja el a hányakat és harácsolja össze az erősebb varázstáborokat. Hőseink megadókokkal (erre a későbbiekben még visszatérek) mindig "kimenül" az eleve kudarcra ítélt ütközetekből, és soha nem hagyja a fontosabb városait őriztetlenül. S aki még ennél is keményebb erőpróba-ra vágyik, az beállíthatja azt is, hogy eleve hátrányos helyzetből indul – ezeket a nehézségeket a kiderítés kiválasztásakor, a sakkfigurákkal valólasztathatjuk ki. Hadjáratot



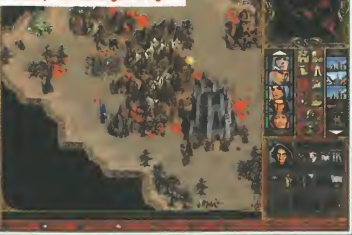
A mecca jelenléti állása fix vendégszer, bár a pegazuson trónoló macskát azért igazán kár



kett. Aztán rá kellett jönnöm, hogy a mágia igenis használható – még ha egy igazán nagyhatalmú varázsló létrehozásához tengeres tapasztalati pont és mászkálás is szükséges. Igaz ugyan, hogy az "igazán használható varázslatok" listája legfeljebb tucatnyi nevet tartalmaz, ezek azonban egész tüközretek, játékok sorsát dönthetik el. Gondolt legfeljebb az jelenthet, hogy a varázstornok csak meghatározott számú, véletlenszerűen sorsolt bűvöket rejtenek – így aztán a kedvenc varázslatok összegyűjtéséhez jópár ilyen épületet fel kell majd húznunk.

tásért jár) összegyűjtése után szintet lép. Nyenkor négy fő tulajdonsága közül nő az egyik (ez szinten a kasztól függ), s választhatnak két különböző képesség közül. Ezek közül az egyiket véletlenszerűen sorsolja a program (ez legfeljebb alapfokú lehet), ám a másik igen nagymértékben függ az illető ostályától. Egyébként egy képességet akár többször is elsajátíthatunk: először kezdő-

Tízszázalékos hadműveletnek néha, előbb fogok itt négyes metra akadni, mint ellenséges seregre



## ...A KÖNYV

Mint arra már céloztam, a játék alapjai és az irányítás jóformán semmit sem változott – ami többé-kevésbé igaz a követendő taktikára is. A siker kulcsa nem pusztán a városok elfoglalása, fontos, hogy azokat a lehető leghamarabb felteljesszük. Fejlesztgetni pedig lehet: épületek tucatjai közül válogathatunk. Ezek legtöbbször egy adott fajhoz kötöttek, ami csak egy-egyben kimenel: a szemben álló felek gyengéit és erőségeit. Ugyanakkor például néhány épület, amelyen védehető erődtornyok, míg a

majd haladó, és végül mesteri-szinten. Természetesen egy mesterfokú képzettség jóval többet érhet, mint akár három alapfokú. Így aztán általában megéri az ostálylőről függő képességeknél – elvágva csak ezeket növelhetünk magasabb szintre. Ami a különféle lényeket illeti, ezekből rajonként nyolc akad. Nette tréning, mivel mindegyik lénynek létezik egy erősebb, "fejlesztett" változata.

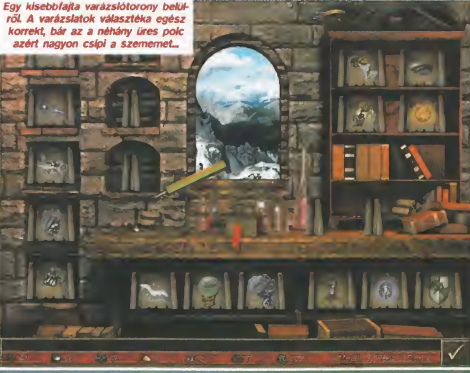
fűrészmalmok felkutatása.

## HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

Mint minden stratégiai játéknál, a Heroes3 esetében is kulcsfontosságú elem a gépi intelligencia. A második részben ez még – valójuk meg – meglehetősen kezdetleges volt, amit a program igen erőteljes csálásokkal kompenzált. Annak

játszva ezeket természetesen nem manipuláltuk, mindenesetre a későbbiekben fel lehet köszölni a legrosszabbakra. Az igaz profilk taktikájukat az ellenfél képességeihez igazítják, a gyengébb A.I. ellen például jóval eredményesebben alkalmazhatjuk a váratlan rajtaütéseket.

Mindenzen lehetőségeknél köszönhetően a játék szinte meguntathatatlan – jómagam például egy teljes héten át gyűrtem egyetlen XXI-es pályát hét gépi ellenfél bosszú támadásával közepette. Az különösen tetszett, hogy a gép irányította seregek



Egy kisebbfajta varázstornony betűről. A varázslatok választása egész korrekt, bár az a néhány üres polc azért nagyon csúsz a szememet...





nem fogtak össze ellenem, hanem egymást is igen nagy elánnal zaklatták. Ezt alkalmasint remélni ki is lehet használni – elvégre nincs annál gyönyörűbb, mikor nevető harmadikredű beveszünk egy alaposan meggyengített várost. Csak az a dolog egyetlen szépséghibája, hogy ezt a trükköt a gép is igen nagy előszeretettel alkalmazza...

Az első dolog, ami a harcedzett veteránoknak itt fel fog tűnni, nyilvánvalóan a megnövekedett

szállító szekér is, amely a löfeggyveres egységeknek biztosít végtelen muniációt. Elvileg nem lenne rossz, gyakorlatilag viszont teljességgel használhatatlan: olyan hosszú csatát még nem sikerült vívnom, melyben szerephez jutott volna.

Az ütközet menetét most nem boncolgatnám hosszabban, mivel meg lehetösen egyértelmű a dolog. Arra mondjuk nem árt figyelni, hogy az opcióknál kapcsoljuk tást, így minden támadás t kaphatunk a várható összekombinálva a cél- lög nagy biztonsággal itésváltás kimenetelét...

part utolsó végig, hisz a  
ét kellemesebb alternati-  
gy a visszavonulás. Az  
ük hőnökét, ám a leg-  
gton fel is szedhetjük  
emben – csekély 2500  
sz, hogy megadáskor az  
pti" díjat, ami nagyrészt

lembe venni, hogy szökött vezéreinket csak egy körig fogadhatjuk vissza, aztán végleg eltűnnek – varásztárgyaikkal együtt.

Na ez az, amiről nem igazán lehet beszélni: elvörös minden pálya és hős más és más taktikát kíván. Nem árt egyébként gondosan megvizsgálni a győzelmi feltételeket sem, mivel sok esetben fő célunk nem társa. Amíg az alapelveket csak ezúttal is az erőkonc épp ezért nem is érdemes elég egy (legfeljebb kettő) s. Természetesen szükség van ezek fő feladata a nyak "szétosztása" illető előbbi feladat egyébként a) jú miközött esztár. Illetve akár egyetlen kör alatt is tét a távolban kalandoz nem túl logikus dolog, vi

**VÉ6520**

Nárom oldaláé, három oldaláé, túl nagy mélységben csak nem sikerült foglalkoznom a Heroes3-mal. Méntségemre legyen mondva, hogy a játék hatalmas – minden szempontból. A számtalan egységnek, varázslatnak és képességnek köszönhetően hónapokig át kalandozhatunk Erathia földjén anélkül, hogy akár egy pillantra is elennánk magunkat. A külsín igényes, a belbecs lenyűgözően változatos – ennél többet egy játéknál sem remélhetek. Csak az bosszant, hogy a lovagok segítségével aránytalanul erősebb a többi fajhoz képest,



szabadság, és hogy igen jól tud a Nemzeti Járőrhatalyságban, mivel az előző rész lerohására épülő kettősítés kímélő események alkalmazását, a repülő lények is jóval használatosabbá váltak. A másik lényeges ajándék, hogy hőseink különböző harci gépekkel is elvérhetnek magukkal (ezek többségében egy képesség is köztük). A ballista egy gyengébb légvédelem csapatnak felel meg, míg az elsősegély-sátor a sérült egységeink gyógyít minden kör elején – sajna elég keveset. Csak a rend kedvéért: akár még egy utánpótlás-

8. találkozás csupán lapp. Egy kultúrától és csatá-  
gek szoktak ránk viselkedni, ha történésnek te-  
künk sárkányokat vagy angyalokat akarunk e-  
mikor megírni a puzsálzatát. A visszavonás-  
nál élvezik ugyan a sereg, viszont a varázstér-  
gyek megmaradnak, a váltásigéljelt sem kell fi-  
zetni, "hőseink" pedig dettó a legkülönlebbi kri-  
mokban jelenik ki az ütközés füzetelmeit. Általá-  
ban ez a jobbik megoldás, bár ostromnál a védő  
féloek nem igen van hova visszavonulni (ma-  
gyarunknál ez az öncél). Lá. és nem azt fove-

A jukák kizsákmányolása igen veszélyes, hogy különböző fajhoz tartozó virokokat is uradni fogunk (he nem, akkor nyugodtan használjuk a restart opcióit). Hyenok kiső macerás lehet a számtalan különböző bonyolult összerakás. Egy hős irányítása alatt legfeljebb nyolc különböző egység állhat, a főszerep itt ezért a különböző fajok legerősebb csapatait érdemes állomásoztatni – egy angyal/örökök/griff/jász/lovas/sárkány/effect/manitör csapatot például viszonylag kevés dolgot állhat meg egy jól irány-

Heroplayszer jóidejűben egy kuszadélú lábonak vezé-  
lése alatt jóformán verhetetlenek. Egy szó mint  
szó: én mindenkinek csak ajánlani tudom a Hero-  
es II Might and Magic 3-at, mint az elmúlt néhány  
hónap egyik legkellemesebb látványát.

T.J.

### Heroes of Might and Magic III

FEJLESZTŐ:
KIADÓ:
WEBSITE: <a href="http://www.heroes3.com">www.heroes3.com</a>
MEGJELENÉS: megjelent

## Ketyere

Minimum:

**Ajánlott:**

### 3D-gyorsító:

**Multiplayer:**

## Külcsin/belbecs



## Summa summarum

Kötelező darab – s nem csak a  
megszállottak számára...

## végítélet

# 95%

Valahogy így képzelem el  
az Édenkertet, bár azt a  
randa aranysárkányt igazán  
kívághatná Gabi





**TopWare**  
AG



6.995 Ft

**GET MEDIEVAL**

**TELJES MAGYAR  
NYELVŰ PROGRAM!**



**A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ  
ARCADE-TÍPUSÚ JÁTÉK  
AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.**

**LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL:  
KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!**

**"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."**



6.995 Ft

**Magyar nyelvű  
kézikönyvvel!**

25 küldetés, csodálatos hang- és képeffekték!  
300 fegyver, 50 különféle ellenfél, egyszerre akár 16 játékos!

Vészelyzet - 4.995 Ft  
magyar nyelvű szoftver

RoboRumble - 6.995 Ft  
magyar nyelvű szoftver

SILVER GAMES I.  
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft

MICROGRAFX  
PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

Knights & Merchants - 6.995 Ft  
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!  
Kalandjáték Haro d Fa temeyer zenéjével

EARTH GOLD EDITION  
magyar nyelvű kézikönyve - 4.995 Ft

MICROGRAFX DESIGNER 6.0  
magyar nyelvű "The p"-pel - 4.995 Ft

**AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÜLTSEGET TARTALMAZZÁK.**

*Találkozunk az  
INFO '99  
Szaakkállásán,  
a D pavilon 301/1  
standján!*

*Travelbox*

**Forgalmazó:**  
**TRAVELBOX - Hungária Kft.**

**TopWare**  
kizárólagos magyarországi  
képviseelője.  
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

**Levélcím:** 3201 Gyöngyös, Pf.: 310  
**Telefon/Fax:** 37/315-005  
**E-mail:** thh@interdnet.hu

**SHOGA** 昇岡!  
mobile armor division

6.995 Ft

Quake-típusú játék csúcs 3D grafikával.  
Kétféle játékmód: lábont és egy harci robot beállításban.  
Ments meg egy várost és a testvéredet egy örök-admirális  
örült tervétől!

**Egy idegen bolygó.  
Egy elveszett testvér.  
Egy megtalált szerelem.  
Egy küldetés...**

**TELJES MAGYAR  
NYELVŰ PROGRAM!**





# WINGEK A-TÓL Z-IG

**L**ehet, hogy közhelynek számít, amit most mondani akarnak, de egyszerűen elképzelhető, hogy George Lucas "műhelyében" milyen szinten építgetik egyre terebélyesebbé a Star Wars világot. Esembe is jutott egy történet, amikor az egyik kedvenc művészfilmben két magasan kvalifikált amerikai fiatal azt a mélyen szántó gondolatot feszegette, hogy az épülő Halálcsillag felrobbanásakor vajon mennyi civil, az az ács és kereskedő hagyta ott ártatlanul a fogát. Akkor ezen a felvetésen igen jól derültem, pedig mint most kiderül, ez nem is olyan vicces. Ha már több superhős nem fér meg egy galaxisban, hát foglalkozni kell a hétköznapi hősökkel is! Az X-Wing Alliance-ben most egy egyszerű kereskedőt alakítunk, aki csak szóródik a történelemmel, és boldogul, ahogy tud. Így, azért nem a Halálcsillag építésén fog dolgozni, hanem ellenkezőleg – máskülönben aligha lenne kilátás Happy Endre.

## HOGYAN NÉZÜNK, ÉGY FÁVÓZÓ GALAXISBAN...

"Történelmileg" ott tartunk, hogy Darth Vader ellenségsápat mért a Lázádok bázisára a Hoth bolygón, s ezzel a polgárháború kiszélesedett. Egyre több és több bolygó válik a Lázádok és a Birodalmiak csatáinak színterévé, minek folytán természetesen egyszerű civilek is – így vagy úgy, de – belekeverednek a konfliktusba. Így van ez az Azzameen családdal is, akik egy kicsi, ámde jól prosperáló szállítmányozási vállalatot irányi-

Csápókból tüzeket.  
Kettő még maradt.



tanak. A családra most nehéz idők várnak, hiszen egyedül állnak a mindenre kapható rivális cégekkel szemben, ráadásul a háborús helyzetet a szervezett büntetés is kihasználja, és nem utolsósorban: a Birodalom kezében lévő konglomerátum sincsenek jó hatással az üzletre. A vetélytársak számára a korrupció, a tolvajlás és a vesztegetés mind hozzátartozik a "megszokott üzletmenethez". Az Azzameenek legfiatalabbjaként rajtuk a sor, hogy ha kell, a saját fegyverével győzzék az ellenséget. Egy sereg üzleti tranzakcióban kell részt vennünk, sőt nem szabad visszaradunk a csempészéstől és a kémkedéstől sem. A legfőbb ellenségünk a konkurens céget irányító Viraro familia, akik a könnyebb és az alacsonyabb utat választották, azaz mindenütt a Birodalom kegyeit keresik.

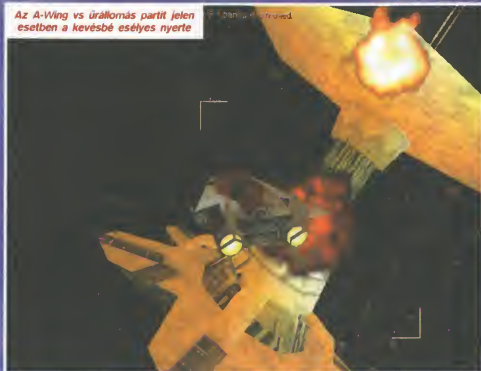
## A HETILAPRAI MŰKÖD

Mint látható, a történet igen részletekbe menő, mint meg van komponálva: bár egy szimulátorról

van szó, a kidolgozottsága egy kalandjátékéval vetekszik. Amikor a repüléseink során megszólal

ahol először is Emkay-jel találjuk magunkat szemközt. Ha a robotra kattintunk, máris elindul

Az A-Wing vs. Uralonias parti jelenet esetében a kevésbé esélyes nyerte



az éterben egy-egy hang, ahhoz mindig tartozik egy külön személyiség. Rögtön az introban megismerkedhetünk a család főjével, Tomaasszal, amint éppen a Lázádok erőinek segít egy akcióban. Ő amúgy a józan gondolkodásáról híres, vagyis a Lázádok íránt érzett rokonszenve ellenére igyekszik távol tartani magát a Birodalom ügyleteitől – de mint az az öt üldöző Tie vadászokból is látható, ez nem mindig sikerül. Tomaas volt az, aki meg-alapította a Twin Suns céget, egyjutt a nagybátyussal, Antannal, aki viszont talán még az őregnél is övatesebb (a bevezető képsorokon ezért is nem engedti Tomaas hajóját az állomásához dokkolni). Antan szerint a családnak nem szabad belekeverednie a háborúba, merthogy csak egyetlen ellenség létezik: a Viraro-féle vállalkozás. A legközelebbi testvér, Galin

valójában az apja nyomdokaita fog lépni: ő az, akire mindig lehet számítani, s aki leghelel szintén szimpatizál a Lázádokkal. A középső báty, Emom szöges ellentéte Antannak: ha valahol balbe van, ő ott biztosan jelen van. Végül a család tagjai közül van még egy hűgicsa is: Aeron, aki a komputeres területen van igazán otthon. Rajtuk kívül továbbá még két személyrel tartjuk a kapcsolatot: a Lázádotól Olin Gannal, aki a család és (főként Aeron) jó barátja, és Emkay-jel, az MK-09-es karbantartó droiddal, aki nagyjából azt a szerepet tölti be mellettünk, mint R2 Luke oldalán. Emkay több módosításon is átesett, minél követhetünk be nem csak egy egyszerű gépezet: harcias személyisége miatt legfőképpen másodpilótaként vesszük hasznát.

## A KÖLÖNÖSÉGEK

Szóval ott tartottunk, hogy átveszük a legkisebb fű, "Ace" irányítását. A bevetések kiindulópontjaként a család ur-állomása szolgál,

ges hagyományokat követi, tehát egy igen komoly szimulátor és egy kisebb kalandjáték egyben. Akik gyakoroltak már az X-Wing, vagy a Tie Fighter kezelésében, azoknak az irányítás mondjuk nem fog gondot okozni. A gyorsítás, a lassítás, illetve az ellenség sebességének a felvétele a már bevált módon történik, s nagyjából a fegyverek gombkiosztása is maradt a régi. Jóformán minden billentyűre jut valami funkció, azonban ezzel nem akarok eljleszteni

Tie Bombernek annyit, bár már az én pályáim is elég ramaty állapotban vannak



a hologramlejtője, s megtudhatjuk, mi lesz a feladat. Megjegyzem, hogy aki a Rogue Squadron után kapott kedvet a Star Wars misztériához, az jobb lesz, ha felkötli a burogógót, mert a játék a régi, X-Win-

senkit, hiszen végül is nincs szükség minderre. Nem olyan bonyolult az egész, nagyon lecsukja a dolgot az alólhálk szerint fegy kitérés. Felcsúszunk a bázisról, megkeressük az első útjelző bóját, és átugrunk a hiperteret. Megérke-zünk a helyszínre, ráállunk az aktuális és legkö-





zelebb) célpontra, mire a HUD-on megjelenő színes jelből máris tudjuk, merre forduljunk. A HUD alján három képernyő foglal helyet, melyeken szabadon lapozgathatunk az információk között. Az alapbeállításnál a jobboldalin láthatjuk a teljesítendő feladatokat, magyarul ezeket kell sorban "kipipálnunk". A fő hangslay a sorrenden, és az időzítésen van. A megfelelő helyen kell lenni a megfelelő időben – ebben a kalandban ugyanis minden valós időben zajlik. Nem árt figyelni, hogy a társaink mit beszélnek a rádióról:

dekezés, üzemelés – s ez nagyjából vonatkozik a multiplayer játékokra is. Az egyszemélyes akciót most nem aprózták el úgy, mint legutóbb az X-Wing vs. Tie Fighterben, visszatérve a régebbi hagyományokhoz a történetet egy igen részletesen kidolgozott cselekményszálon folyik – de ezt mintha már mondtam is volna. A kedveztokor még semleges vállalkozóként áll

## A FELHŐS

Az űrszatók minden eddiginél komplexebb környezetben zajlanak. Grafikailag a hipertérstől kezdve a birodalmi rombolóig és az űrallamásokig minden nagyon ott van a spiccen, külsőre mind ismerős lehet a filmből. Elsőként a sorozatban most még belső térben is repkedhetünk! (Ne

## A FÉNYEK

Az X-Wing Alliance-ra joggal lehetnek büszké a fejlesztők: nincs olyan vonatkozás, amiben ne elégítené ki az igényes közönség követelményeit. A 3D-s pilótafülkékben szabadon nézelődhetünk jobbra-balra, oldalvaszt pillantva például ott látjuk magunk mellett Emkayt. A Millennium Falcon típusú hajóknak ráadásul még a gépágyús szerepét (G) is átvehetjük! (Közben automata pilóta aktiválható.) A teljes Star Wars rajongók magyarul teljesen ugyanazt a technikát használhatják, mint a kedvenceik a filmben. Az illúzió pedig maradéktalanul, amiről gondoskodnak a dinamikus zajok a térben, s a 3D-kártyák által biztosított látványeffektusok. Rendkívül hatásos, ahogy a hajót ért találatok nyomán fényes szikrák villannak fel, avagy füst keletkezik a pilótafülkében.

Statisztikailag minősítve a teljesítmény: több mint 200 objektum lett a játékhoz tervezve, melyek a legújabb 3D hardverrel már olyan minőségben (akár 1600x1200-s felbontásban) jelennek meg, mintha csak a filmvászonra repülneknék befelé. A nagy hajókhoz, űrallamásokhoz egész közel haladhatunk, sőt dokkolhatunk is hozzájuk. A csaták közben pedig egyfolytában szól a CB, szóval egy percre sem lankad a figyelmünk – a hangulatot már nem is beszélve! Az eredeti Star Wars sound track-



Roppant kellemetlen szituáció...

vezetésen amikor a Halálcsillag belsejében kell manőverezni.) A küldetések között állg akad, amelyik ne használná ki a fantasztikus engine-t. Az egyes missziók körül négy különböző térben, valós időben tudnak zajlani az események, s minden egyes szektorban két-

Lesz mit mesélni az unokáink házi múzeumunk eme ékességéről



Ingeniőr Tie-Görbe



A hostess-feladat sikeresen végrehozta a Vasúdra díszdoban megérkezett céljához

egymással szemben az Azameen és a Viraxo család, majd idővel mindkét fél teljesen nyilvánvalóvá teszi, hogy melyik oldalt választotta. Hűsünk nyitlan a Lázadók táborában fog harcolni, s a végéig a második Halálcsillag megsemmisítéséig lesz. 50 bevetésen vehetünk részt, melyekben tehát egészen érdekel történelmi trükk, másrészt pedig a család érdekelt képviselőj. Dicső karriert futunk be: a síma

szerep anyó objektumot képes kezelni a gép, mint a sorozat korábbi tagjaiban. S hogy mit jelent a már többször is említett valós idő? Nos, például valamikor sokat vacakoltam az első feladatok valamelyikénél bizonyos konténerek átvizsgálásával, és később, amikor a következő rakár-sektorban kijöttém a téngráshól, már csak azt tudtam konstataálni, hogy a kalózsok szépen elhúznak a szakmányukkal...

A bevetéseinket – jó esetben – ott fejezzük be, hogy visszatérünk a bázisra, s a gép kiértékelte a teljesítményünket. Ezután visszatérünk az otthon felé, ahol rendkívül jópofa, hogy mindenféle szünetre jelennek meg a már teljesített küldetésekből. Egy kalóz lobog az egyik felrobbant hajó maradványai közül, egy névtábla, ami szintén valaha egy hajóhoz tartozott, stb. A már végülített küldetéseket egyébként újrakisztatjuk, mindössze be kell ülnünk a szimulátorba, amit a robotunk háta mögött találunk. Ebből a szimulátorból játszhatjuk amúgy a multiplayer játékokat is, továbbá ami vadonatúj (legalábbis az X-Wing sorozatban): a Skirmish módot is. Ezel az új lehetőséggel mindenki olyan küldetést fabrikálhat magának, amilyent akar, és olyan hajóval repülhet – legyen az akár birodalmi – amilyenhez csak kieszése van. Beállíthatja az ellenfelek számát, sőt intelligenciáját, és még több tulajdony egyéb paraméter.

például Aeron gépe egyszer lerobbán, nekünk pedig meg kell várnunk, míg közlik velünk, hogy az egyik bányánk már kimenekítette, majd utána fel kell robbantunk az űrs hajót. Mondanom sem kell, hogy ha elhamarkodjuk a robbantást, a küldetés csúfos kudarcra végződik.

A küldetések típusa igen széles skálán mozog, hogy csak a legfontosabbakat ragadjam ki: van felderítés, kérés, csapás mérés, elfogás, vé-

teherhajók vezetése után beülhetünk X-Wingbe, A-Wingbe, B-Wingbe, Y-Wingbe, és más egyebekbe is. A finalában meg a legendás Millennium Falcon is megkapjuk, amelynek fedélzetén részt vehetünk a csatában az Endornál. Egyébként olyan eset is előfordul, hogy menet közben is válthatunk hajót: visszatérünk a hangárba, átszállunk, és úgy folytatjuk tovább...

ek úgy váltják egymást, mintha csak a filmek vágozatánál kerültek volna a megfelelő részhez. Minden ízében profi a játék: multiplayerben és egyedül játszva is egyaránt lenyűgöző.

V.Z.

## X-Wing Alliance

FRII SEIO: Ionix Games

KÁDO: LucArts/Activision

WEBSITE: www.lucarts.com

MEGJELENÉS: megjelent

## Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, joystick

Ajánlott: PIII/266

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Kétféle színtérkép

Látványosság

Játszhatóság

Szavazhatóság

Zenebona

## Summa summarum

A legzsebbe és legkezdőbbes dobát a

Star Wars-játékok sorában

## végítélet

93%



Valamikor réges-régen (megvan annak talán már 5-6 éve is), a CD-s technológia hajnalán a játéklejlesztő cégek nagy vidáman fedezték fel, hogy egy ilyen kis csillogó korongon milyen szép nagy rakás digitális adatot lehet elhelyezni, legyen az bár program, zene – vagy mondjuk éppen film. Akkoriban úgy tünd, hogy egy teljesen új stílus honosodik meg, elsősorban a kalandjátékok terén: a számítógépes animációkat és grafikat felváltják az interaktív filmek, amelyek "Insert CD 514"-típusú beszélőszókokkal szórakoztatják a remült játékosokat. Nem kell többet grafikusokkal és programozókkal vesződni hónapokon át – vesznék új rakás B-(vagy inkább Z-) kategóriás színész és rendező, aztán gyorsan leforgatunk egy játékot!

Egy született olyan szörnyűlőttek, amelyeket fel sem kellett installálni a masinára: az ember betöltötte egy videólejátszóba, és szépen végignézte jelenetéről-jelenetre az "egész" játékot. Mostanra már elmondható, hogy ez a játéklejlesztési technika vadhatásnak bizonyult, és a teljes képernyős videók idővel visszavonultak oda, ahova valók: az eseményeket átvitték jeleneteknek. Fehér hollóként azért még fel-feltűnedezik egy-egy valós szereplőre alapozott próbálkozás a kalandjátékok egén, de igencsak ritkán, és akkor is inkább üdítő változatosságot jelent, már amennyiben a szokványos stílus a filmekkel ötvözik. A tavalyi év egyetlen ilyen próbálkozása a Black Dahlia volt, és nagyon csodálkozunk rajta, ha idén a Dark Side of the Moonnak nagyon sok vetélytársa akadna a műfajban.

A Pink Floyd-rangjók hirtelen felángoló lelkesedését le kell hűtenem: a játékot nem Roger Watersék egyik legjobb albuma inspirálta, semmi köze nincs hozzá. A történet tulajdonképpen egy sci-fi, de bőven merít a ponyvaregények teljes eszköztárából. Lesz itt minden: gyilkosság, összeesküvés, titokzatos idegen lények, árnyék és szerelem, toronyóra láncol. A játékban egy Jake Wright nevű fiatallembert alakítunk, akit mostandában sajnálatos családi tragédia ért: titokzatos körülmények között elhunyt Jacob nevű bácsikája, aki végrendeleté-



A Vibra Dose reformtáplálékosztás a Trainingspotz szériájának kedvenc elfoglaltságaitól kezdve.

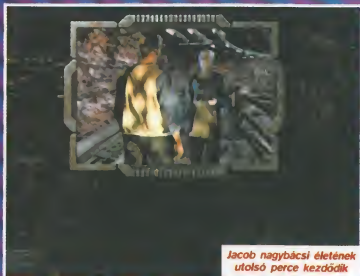
ben minden vagyonát ránk hagyományozta. Ez ugyan első ránézésre nem különösebben nagy érték: mindössze egy bányászati jog a Cepheus-6 csillagrendszer kilencedik holdján, a Luna Crystan. A beve-

lajla el, súlyos gyanu vert gyökeret a szívemben: ebben igen sok videó lesz... Ez a balsejtelem nem igazolódott be, illetve nem ebben a formá-

lni. (Kedvencem a fejünk felett húzódó kötélt és a szekrény ajtajának belső részére felagaltatott kulcs.) A pointer színe a játéktérben mindig mutatja az aktuális üzemmódot: normál esetben kék; zöldre vált, ha a játéktérben levő dologgal lehet valamit kezdeni (kinyitni, felvenni, stb.), bár tegyük hozzá, hogy nem mindenhol; szöveg felhőt jelez, ha csevegésre nyílik mód; illetve nyílik jelzi, hogy mely irányba lehet megindulni. A helyváltoztatásnál egyébként azzal az Ismert technikával találkozunk, hogy az egyes helyszínek közötti mozgást egy videó érzékelteti. Ez esetenként elég hosszú "séta" is lehet, így tehát elég barátságos a dupla kattintás lehetősége, mikor is hősünk vágatva teszi meg az utat. Ami érdekes, hogy két helyszín között mozogva újabb kattintással bármikor megállhatunk nézeledni. Nem mintha különösebben szükség

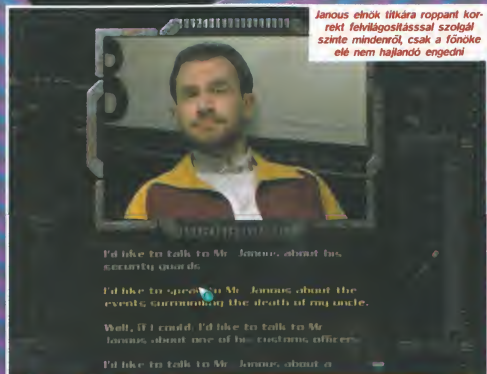
## Egy hifi sci-fi

zétől képsorokban Jacob bácsi utolsó perccel szemlélhetjük. Vadul menekül Luna Crysta zegzugos folyosóin az öt üldöző titokzatos árny elől, mígmen – az akciófilmek kiltandó szereplőinek jó szokása szerint – egy lezárt zsilip előtt végleg zsákutcába kerül. Az öt követő árnyból egy meglehetősen ronda idegen lény materializálódik, közli néhai bácsikánkkal, hogy most már jó lenne, ha abbahagyná a futaközözt, mellesleg pedig mindenképpen beszélni fog. Utóbbi kijelentését alátámasztandó előhúzó egy elég ronda kinézetű szűrőfegyvert is. Jacob bácsi néhány találos kérdést hebeg ("Ki vagy te? Mi vagy te?"), aztán ő is elővesz valamit a kabátja alól: nevezetesen egy detonátort. Az idegen erre taktikusan elhúzza a csíkot, bácsikánk pedig lemondó kifejezéssel belebámul a kamerába, és "Hát ez szívsz!" kommentár kíséretében apró darabokra robban, teljes mértékben megspórolva ezzel a temetéstől járó költségeket. Hat héttel később egy úrkomp fedelzetén pedig megérkezik az unokaöccse, hogy átvegye az örökségét, kiderítse, hogy miért kellett a bácsikájának öngyilkosnak lennie – hogy e barátság-talan hely egyéb sötét rejtelei-nél feltérképezéséről már ne is beszéljünk.



Jacob nagybácsi életének utolsó perce kezdődik.

## Side of the



ban: nem "igen sok" videó van benne, hanem NAGYON-NAGYON SOK(K)! A kezelés egyébként teljesen egyszerű, a billentyűzetet nem is kell (meg nem is lehet) használnunk. A pointert a játéktér négy szélén levő zöld sáv mozgatva tudjuk horizontálisan, illetve vertikálisan mozgatni. A körbepillantás lehetőségét nem árjól az eszünkbe véssni, ugyanis a szertől mindent elkövetek, hogy kitöltsen a figyelmen kívül hagyott egy csomó huncutságot dugtak úgy el, hogy csak sanda pillantásokkal lehessen rájuk

lenne rá, ugyanis az egyes események mindig egy-egy helyszínnel kötöttek – de legalább megmutatják mindenkinek, milyen ügyes a Video Reality engine.

A párbeszédeknek maradtak a jól bevált technikái: egy figurával szóba elegyedve kapunk egy pár lehetséges mondatot, és azok közül válogathatunk témát. Kicsit idegesítő sajátosság, hogy a legtöbb esetben nem lehet az összeset kimeríteni, pedig a legtöbb információt szóban kapjuk a játékokban. A beszélgetés egy adott témánál véget



Igy szereinek kézfürész!



Nem szóltam még a bal felső sarokban levő érdekes kis ketyeréről, polgári nevén a "Videó Digitális Asszisztensről" (röviden VDA). Ez egy funkciót is ellát: Clips: Ez egy nagyon barátságos funkció. Megnézelhetjük rajta az összes társalgás videoklipjét, amit a játék eleje óta folytattunk. Igaz ugyan, hogy rendszeres CD-cse-rével jár, de mivel a fon-

ér, és esetleges melléinformációkat néha csak úgy tudunk megszerezni, hogy újra betöltünk egy kimentett állást.

A tárgyaink listáját a hátizsákra kattintva tudjuk elérni, és aki kezdetben belelapozgat, biztos, hogy elszörnyed a

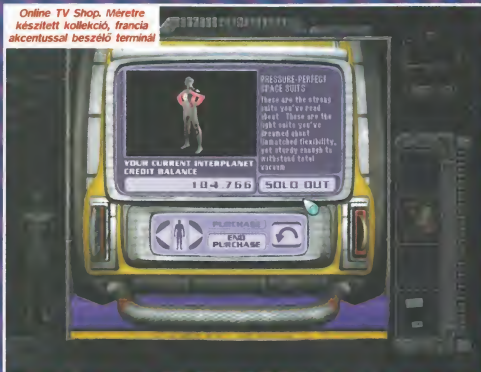
tos infók a párbeszédekben rejlenek, kiváló ötlet volt.

Mail: Modern e-mail rendszer, videó formában (v-mail). Már kezdetben is van néhány, de menet közben még érkezik egy rakás.

Map: Automatikus térképezés. A méreteket figyelembe véve igen kellemes opció – lenne, ha nem csak az összefüggő tereket mutatná (vagyis egy egy helyszínről álló zárt szoba esetén azt az egy helyszínt).

Notes: Leszállás előtt az ür-

Online TV Shop. Méretek készített kollekció, francia akcentussal beszélő terminál



jönne még egy esély) – és ettől függetlenül folytathatjuk a dolgot arról a helyszínről tovább, ahol utolsó perceinket éltük. Sajátos egy megoldás.

Ennyit a kezeléssel, és mivel a Cinkelt lapokban valószínűleg nekiduráljuk magunkat a megoldásnak, térjünk is át az értékre. Kezdjük a jóval. Ilyen típusú kalandjáték-nál általában túráni atók a túlságosan lineáritás. Hát itt aztán ilyesmirel nem nagyon lehet beszélni! A játék-tér nagyon nagy,

hogy egy adott költségvetésből keltet dolgozni – de hát ENNYIRE? Jacob hácskánk ebben a szerelésben akár a 4-es merben elöl is menekülhetne, és a többi szereplő cucca is úgy fest, mintha egy ötvenes években készült Superman-filmből kölcsönöztek volna garderób-jukat. Persze ezen még túl lehet lépni, az viszont már elég nagy bőkenő, hogy teljes mértékben hiányzik a tárgyak megvizsgálásának lehetősége, ami azért egy sci-fi témájú játéknak nem lenne rossz. Szintén nagyon hiányzik a párbeszédtek szöveges megjelenítése is, mert még egy közepes angol nyelvismerettel rendelkező játékos is elég rendszeresen megizzad, míg mondjuk Oliver Whistler sepiettségéből kihámozza, hogy mit is mond az illető úr.

Mit kaptunk? Egy bonyolult, szerteágazó és elég izgalmas kalandjátékot, néhány bosszantó vonással a külsőben – mintha a Manchester Unitedet meztől küldték volna ki a pályára. A kalandokra beállt játékosok talán megkedvelik, de nem túl sok Tomb Raider- vagy Red Alert-rajongót fog megnyerni ennek a stílusnak.

## Dark Side of the Moon

REALIZÁTOR: Southpeak Interactive  
KÉRDŐ: Activision  
WEBSITE: www.southpeak.net  
TELEFON: 06-1-444-4444

### Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM  
Ajánlott: nincs  
3D-gyorsító: nincs  
Multiplayer: nincs

Készlet: www.activision.com

Látványosság  
Játékosok  
Szavazás  
Zene

### Summa summarum

Kicsit nehezen emészthető darab – de akkor azért megéri az egész gyönyört

## Végítélet

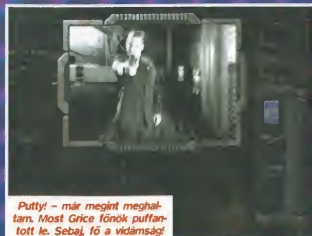
84%

# Moon

kapacitásán. Mondjuk nem számoltam meg, de van vagy száz férőhely benne. Az elsőnyedés teljesen jogos, ugyanis amikor a történet kezd kialakulni, már vagy 30-40 tárgyat hurcolunk magunkkal, és külön kis kedvesség, hogy a már felhasznált cuccok is tovább utaznak velünk, egyeseknek ugyanis több funkciója is lesz. A tárgyról ugyan felvételeket kapunk egy szép kina-gyított képet, amin néha elővasható a felirat (rendszerint a neve), de teljesen hiányzik a megvizsgálás lehetősége, ami azért – már csak a mennyiségüket és néha "futurisztikus" nevüket figyelembe véve is – elég kínos. Igaz ugyan, hogy a program néha segít, ha a játékterben használhatjuk a kezünkben levő dolgot (a monokrom pontot színesre vált), de ez nem törvényszerű. Igazából nem is tudom, hogy ez programhiba akár-e lenni, vagy csak tovább akar-ták nehezíteni a dolgunkat. Tárgyat egyébként nemcsak a játékterben lehet használni: összekombinálhatjuk őket a tárgylistában (például patkót teszünk egy pisztolyba), illetve néhányat a bal oldalon levő figurára húzva magunkon is használhatunk (például viselünk egy övet).



Kedvenc szöke barátunk a blackjack-asztalnál potenciális pénzforrásként szolgál



Putty! – már megint meghaltam. Most Grace főnök puffantott le. Sebaj, fő a viccimsá!

továbbítani...  
Érdekessen alakul a "meghalás" esete is, ahol a szerzők szerintem nem igazán tudnak eldönteni, hogy mi is lenne a helyes megoldás. Meghalni végül is meg lehet a játékban (Jake drámailan suttogva közli, hogy meghalt, de azért jól

és viszonylag népes is, így tehát az első néhány óra nagyon kellemesen eltelt azzal, hogy záporoznak ránk az információk és azon álmélkodunk, hogy hova is kerültünk. Természetesen van egy elég rugalmas cselekmény, de mivel több szálon is el lehet indulni, sosem döglik be annyira a dolog, mint például a Black Dahlia-ban, ha esetleg nem találunk meg egy nyomvonalat pedig. Kettes számú pozitívum talán a történet hosszúsága: nem árt több nap hideg étellel, borotválás és fogkefével nekikészülni a végjátékszának.

A fenti két momentum ugyan nagyon nagy erény egy kalandjátéknál, de azért vannak gyermekbetegségei is. A szerteágazó cselekmény mondjuk magában hordozza az állandó CD-csereberét, de ez mondjuk még a kisebbik baj. A nagyobbik abban rejlik, amit a bevezetőben említettem a Z-kategóriás filmesekről. Túl azon, hogy meglehetősen sztereotip figurákat alakítanak, a "szí-  
nészek" jobbára nem játsszák, hanem csak mondják a szerepüket. Jó, persze, Robert de Niro vagy Jack Nicholson éppen nem ért rá. Külön szán még a "kosztümdíj-  
ner" munkáját, amelyet talán csak a szocreál Star Wars ("Pirix pilóta kalandjai") múlhat alul. Megértém,



**N**a, ez gyors volt! – mondhatnók, hiszen még csak a múltkor szünetben írtunk egy szériás kis előzetest az igen diplomatikusan tavaszra ígért Rollercoaster Tycoonról, és máris itt hullámszak a vasutak, ringlerek a spilek, kókadóra libikénk a libikókák, hogy egy kreatív szövevények már ne is beszéljünk Chris Sawyer, a Transport Tycoon szüliatyja ezzel a játékkal igen elmesélte dolgot kísértet megpórált a TT irányítási rendszerét ötvözi a Bullfrog Theme Parkjának alapjaitól, azaz a reménybeli játékos egy vidámpark-tulajdonos zűrös hetézművelője és a kedős közepébe csöppen. Márpedig egek meglehetősen hányatattalokkal járó hetézművelő – és mint kiderül, ez aztán a szó leg-szomszédos értelmében is értendő!

Az első vidámpark illó effekt már rögtön az installálás után nyakunkba zúdul, midőn megpóráltuk elindítani a játékot, ugyanis derék Windowsunk vagy 20-30 másodpercig minden különösebb életjelenség nélkül csak néz kifelé a fejből, amitől idegesebb játékos nyom-ban a Reset gomb felé kapkod ideges játékosból azonban sohasem lesz menő vurstomló, továbbá nekik igen megnyugtató az a tény, hogy ez az egyetlen negatívum, amelyet több napi kutatás után fellettem a játéknak.

## A PÉNZT KÉRÉTIK ITTHAGYNI!

Miért meg az ember a tivolihoz? – tehetjük fel a TV-s vetélkedősorba illő találs kérdést. Válasz legelőször azért, hogy jól érezze magát. Ez kissé költéses moltság, így tehát e neves alkalmakor jelentős mennyiségi készpénzzel is felszerelkezik. A mi feladatunk pedig abból áll, hogy addig tart-sunk a parkunkban a delikvensseket, amíg a náluk levő összeget maradéktalanul el nem költik. Ennek több módja is van, a legegyszerűbb természetesen az, hogy egyrészt már eleve kiraboljuk őket a belépőjegyek árával, másrészt pedig szemképrázatos látványosságokat építünk nekik, ahol kedvükre költhezhetnek. Mivel az emberek fizése (illetve türeklépessége) alapvetően különbözik, célszerű a sokszínűség alapevét követni, hiszen a helvényes nagyrány például már messziről rosszszul lesz egy olyan hullámvásút látán, amiről viszont a héteves unokája egyszerűsen

cseréhez kapcsolódik meg az emberké egy igen fontos paramétere, nevezetesen a "Nausea". Ez ugyan úgy hangzik, mint holmi igen buja nimfa a római mitológiából, de annál sokkal prózaiabb dolgot takar: az émelygés szintjét. Nem tudom, próbáltok-e már két hamburger, egy fél pizza, egy zaskó chips, három vattacukor és két liter kóla után felmenni egy hullámvásútra – ööö, szóval maradjunk annyiban, hogy a reggelitől való megszabadulás ebben a vidámparkban sem kizárólag a klotyóban történhet...

Tök jó poén, hogy minden egyes látogatóknak önálló személyisége van (akár el is nevezhetjük őket), és rájuk kattintva képlemevény-kutatást végezhetünk: megnézhetjük, hogy milyen intenzitási szórakozásra vágyunk; hogyan állnak ki-löntőfélé jellemzőik (bol-

kor-asik az eső. Ezenkívül zűrösebb pályákban arra is használható, hogy a bejáratról eljuttassuk a vendégeket parkunk igaz büszkeségeihez, mivel ezeknél több állomást is építhetünk.

**Nyugisabb látványosságok:** Ezek között találjuk azokat a szórakoztató építményeket, amelyek a kisebb vidámparkok szokásos kísérői, és az alacsony intenzitású látogatóknak készül. Kísértetnek ebből a csoportból nálam a gókat bízott, hogy a 3D Cinema hogyan került ide, azt máig sem értem – úgy látszik, szedülni abban is lehet, de dűzsöm és az "ü-gyüü" az

**Zűrösebb látványosságok:** Egyéb kalandos dolgok tárháza, ahol az émelygési szint szintén derékasán nőhet. A legegyszerűbb a ringlispill, de akad itt toronyból lezuhánó gravitációs kabin, lengőkarrá kétféle, illetve a Top Spin (ez egy nagy lengőkarrá szerelt kabin, ami ide-oda forog-rossz némi is). A legjellemzőbb befektetésnek ebből a csoportból nálam a gókat bízott, hogy a 3D Cinema hogyan került ide, azt máig sem értem – úgy látszik, szedülni abban is lehet.

**Neves mulatók:** Itt vannak azok a mü-

# RollerCoaster TYCOON THEME VIDÁM PARK

**Claustrophobia** – szép név egy hullámvásútnak, az ikerteraszra pedig lehetne Puke Nukem



nem hajlandó leszlinni. Amíg ki-ki a maga szórakozásával van elfoglalva, különféle fizikai szükségletei is előkerülnek: például megehez-megszomjazik. Így tehát gondoskodnunk kell arról is, hogy látogatóink a megfelelő helyeken magukba szíthassák kólájukat, illetve papocm, vattacukor és hasonló táplálék élelmiszerekkel verhesek el éhüket. A táplálkozás újabb fizikai szükségleteket idéz elő, amelyeket látogatóink a mel-lék-helyiségekben csillapíthatnak. Szintén az anyag-

dog-ság, ener-gia, éhség, szomjúság, émely-gés, találat; mit hurcolás-nak magukkal; mennyit költhettek és mire; mennyi pénz van náluk; és főleg megtud-hatjuk azt is, hogy miket gondolnak. Utóbbi kü-lönösen akkor hasznos info, ha egy látogató dühö-sen elhagyta a park te-rületét: ezekre mindig érdemes egy pillantást vetni, hogy megtudjuk, a többi vendéget hogy bírhatjuk morádsra.

## ÉPÜLETES ÉPÜLETEK

A vidámpark létesít-ményei hat különöz csoportba vannak so-rolva, amelyeket igen ötletesen egy-egy fi-gura feje jelképez. Min-den pályát adott szá-mú

látványossággal kezdünk, de ha dolajuk kutató-sáiknak, "tudósaink" újabb és újabb dolgokkal fognak előállni a megadott témakörökben, ami lehet mondjuk egy új látványosság, vagy akár egy meglevő dolog továbbfejlesztett változata.

**Panoramajáratok:** Ezek közül eddig csak három-találkoztam, nevezetesen a minivásúttal, a monerallal és a libegővel. Az alacsonyabb inger-küszöb vendégek között népszerűen, továbbá-lévn zart kocsikkal közlekednek – akkor, ami-

ismert repertoár. Komolyabb bevételt csak a já-ték kezdetén jelentenek, a nagyobb számok meg-építése után azonban már engedniük kell a belépő árából.

**Hullámvásutak:** A vidámpark legfőbb mulatsá-gal, és ezzel egyben fő bevételi forrásának. Van itt mindenféle típus fától az acélal, a minitől a maxi méretig – még olyan is, ami függővasít. A hullámvásutakat a húzószál szórakozást ked-velők látogatói, a park látogatóinak egy része már a bejáratától visszafordul, mondván, hogy ez kicsit túl intenzív neki – a kevésbé jó felismerő képességgel rendelkezők pedig vagy elzúdíjt fejfel üldögélnék tőle egy padon, vagy a tizáral-jukat helyezik a járdára. (Esetleg mindkettő.)

kák, amelyekben a látogatók csuronyviszerek le-hetnek. Van szerényebb változat (csónakköl-csönöz, amhez szükség lesz egy tóra is), és dur-vaabb is (vízicsiszda, vagy mondjuk a "rönk-szű-tató"), amelyek szórakozást, bevételi és émelygési szintben a legkeményebb hullámvásu-takkal veteksznek.

**Rohak:** A különöz boltokban juthatnak vende-gelnek frissítőhöz, illetve különféle olyan kalák-hoz, amiket ilyen helyen fogyasztani szoktak az emberek (hamburger, vattacukor, jégkrém, pizza, chips, popcorn). Az étkezés okozta szűrt erőte csillapítására szükség lesz néhány mel-lékhe-lyiségre is. Építhetünk még futballonarúst is (tök jó, hogy a vendégek rendszerint elengedik







**K**ét párhuzamos színes sáv, 8000 köbcentis 10 hengeres V-motor, 700 lóerő, és több mint 320 km/órás végsebesség. Mindezt csak össze kell adnunk, s a kissé leegyszerűsített matematikai művelet végeredménye nem más, mint a Dodge Viper GTS-R, ami amerikai fizetőeszközben kifejezve 250.000 dollár. Az egyik legdivatosabb amerikai sportkocsiról van egyebár szó, mondhatni a nemzeti büszkeségről, mely autó végre valahára felvette a versenyt a legjobb európai márkákkal (igaz, hogy csak a FIA GT2-es versenyzőstályában). A Sierra jövőtől most ezzel a gépcsőddal ismerkedhetünk meg behatóbban – a játék alkotói szerint a Viper Racing az első igazán pontosan modellezett sportkocsi-szimuláció.

### MAXIMUM MINT A VALÓSÁGBAN...

Hogy valóban szimulációról van szó, azt már a gyorsmenetet (Quick Race) indítva is beláthatjuk. A grafika, il-

rajtnál megkaparnak és füstölnek a gumik, s a több mint másfél tonnás járgány igen meggyőző gyorsulásba kezd. Mint mondtam, szimulációról van szó, úgyhogy a kezdő játékosok nyilván azzal kezdik, hogy szépen meghúzzák a kocsí oldalát az első kó-molyabb kanyarban. És ekkor jön a meglepetés: a program tényleg annyira "rádühözragadt", hogy a legapróbb sérülések is vezérelhet. Éppen hogy csak nekicsapódunk mondjuk a szalagkorlátoknak, mire szomorúan konstata-lhatjuk, hogy az ütközés roppant kellemetlen hatást gyakorolt a felfüggesztésekre. Tovább lehet ugyan menni, ám a kerék olyan csálén áll, hogy az legfeljebb az aszfalt rádió-zására használható, de ver-senyzésre már nem. Na jó, azért a játék mégiscsak egy játék: a space-t lenyomva nyom-ban prezentálnak nekünk egy tel-jesen tökéletes, menetkész jár-gányt. Szóval amit el akartam mon-

gondolkodni és cselekszenek: be-vágnak elénk, ha éppen úgy tartja kedvük, ám ha mi vágnak be eléjük, ők is félrerántják a kormányt, még akkor is, ha ennek következtében ki-szaladnak a fűre. (A jobb képességű versenyzőket könnyen lerázhatjuk ez-zel az aljas módszerrel.) A legkívá-lóbb pilótákkal szemben pedig igazí tudás szükségeltetik. Mint ahogy a valóságban, a századmásodpercek is számítanak, azaz minden egyes ka-nyart a legmegfelelőbb íven kell van-ni, tán mondanom sem kell: a leg-

A játék igen realiztikusan adja vissza a "műhelytitkokat" is – utoljára a Gran Turisóban tapasztaltam hasonlóit. Az Upgradesre kattintva a legspécibb (és legrágább) eszközökkel tuningolhat-uk a motort, új sebváltót szerelhetünk be, az alvázat átvizsgálva jobb lengéscsillapítókkal és egyebekkel javíthat-juk az autó menetulajdonosságait, az-után magát a kasztin, illetve annak aerodinamikai jellemzőit is változtat-unk, illetve súlycsökkentéseket



letve a táj kidolgozása ugyan lehet, hogy nem az eddigi legjobb (mondjuk a Need for Speed III jóval szebb volt), viszont bármerre mehetünk. Persze ez nem azt jelenti, hogy csak úgy le le-het vágni bárhol, mert egyrészt a fű csúszik, másrészt pedig a Viper nem kételtű jármű. (Amúgy nagyon klassz, ahogy az autó úszik a tóban.) Az autóvezetés élménye felettöbbször realis. A baró motorhangnak köszönhetően szinte a zsigereinkben érezzük, ahogy "harap" a motor, s még a sebváltó egésszágos zajait is ki lehet venni. A

dani: a balesetek nagyon életűek. Ott deformáló-dik a kasztin, ahol kell, és olyan mértékben, ahogy az elvárható. Ha csak kicsit húzzuk meg az au-tót, csupán a fényezés látja kárát, ugyanakkor a frontpilisznál látha-tóan meggyőzőbb még az alváz is. Csak az egy dolog furcsa, hogy az lve-gek mindig épek maradnak.

Maga a verseny attól válik igazán élétszagúvá, hogy a többi versenyző is Viperrel indul, s hogy szemlato-

Teljesen szabálytalan előzés, jobbról. Meg bárolt is, mivel én vagyok a megelőző



mást ők is célba akarnak érní. Mintha tényleg hús-vér emberek ülnének az autók-ban: vannak az óvatos versenyző-k, akiket még egy-egy kisodró-dás után is utol lehet érní, és vannak a nagy-ágyúk, akiket csak tökéletes technikával lehet legyőzni. A pilótá-ék emberi módon

## HIPER A VIPERA

megfelelőbb sebességgel. Győzni pe-dig muszáj, mert azért kapjuk a big lövét. Ha esetleg anyagi eszközök hí-ján nem tudjuk fejleszteni az autón-kat, akkor a következő versenyen még tökéletes technikával sincs esély-ünk. A karrier módban csupán az amatőr bajnokság erejéig könnyű a dolgunk, a második lödnyben – nem tréfálok – már az első futamon is csak többórányi játék után sikerült a második helyig feltornázní magamat. Ennyi időbe telttel kikísérletem, mire is költsem a kupagyőzelmémért kapott pénzdíjat.

hajthatunk végre, és végül meregdraga gumikkal növelhetjük az abroncsok ta-padását. Aki pedig az esztétikai lát-ványra is sokat ad, az változtathat az autó színén is – a szokásos kétsávós versenyminintán kívül vannak különféle matricák bármilyen színárnyalatban, vagy saját mintát is pingálhatunk, il-letve importálhatunk.

Az egyre nagyobb teljesítményű autó tehát nélkülözhetetlen a jó szereplés-hez, ám ez még nem minden. Ha már vannak speciális alkatrészeink, a ver-senyek előtt – a garázsba lépve – állíthatunk is azokon. A Club ver-



senyosztályban például már alapvető követelmény a hátsó légterelő szárny, amivel eltérő mértékű leszorító erőt generálhatunk.

## A PÁLYÁK

A Career módban végül is négy egyre keményebb versenyszámban nevezhetünk be – persze csak sorban. Új karrier kezdeténél javaslom a sérülés azonnali kikapcsolását, mivel még törhetetlen autókkal is eszméletlen

szóval a és a nyolc akkor már inkább tizenhat. A kézikönyvben külön található tippeket a normál pályákhoz, és azok megfordított módjához – ez is jelzi a különbséget. A tippeken kívül mellesleg érdemes odafigyelni arra is, milyen beállításokat javasolnak az alkotók az adott helyszínen – ez szintén le van írva a könyvben.

A pályafutásunkat egy stadionban kezdjük (Bemidji) majd miután tettünk néhány kört egy vidéki kastély körül (Castlegreen), a híres daltaloni pályán

Magyon fontos, hogy a futamok elején jó pozícióból rajtoljunk. A kvalifikációs körben még jobban figyelniünk kell a tüköletes technikára, hiszen azon az egy körön dől el, vajon első, avagy nyolcadik helyről indulunk. Ha harmadiknál hétrébb szorulunk, az már nem től jó: nem elég hogy utol kell érniük az élbolyt, még közben könnyen "beleagalyodhatunk" az egyik sereghajtóba.

A futamok között aztán elmenthetjük az állást, amivel kapcsolatban lenne egy megjegyzésem: véleményem sze-

tényleg minden a helyén van. A szépen modellezett kocsik teljesítése és építgetése igen érdekes feladat. Nagy örömet tud okozni, ha ha csak századmásodpercekért is sikerül lefaragunk a köreredményeinkből – minél többet játszunk ezzel a játékkal, annál inkább megkedveljük. Nem egyszerű megverni a riválisokat, de nem is lehetetlen, s a kihívás csábító.

Ameddig pedig nem vagyunk olyan profik, mint az igaz pilóták, ott van a Quick Race mód, ahol csak úgy szabadon szórakozhatunk a pályákkal.

Az igen sajátos röntgenkép kormányzóra ugyan nem igazán alkalmas, viszont tök jól rugóznak a kerekek



"...és elhullának legjobbjaink a hosszú start alatt"

rint a pénz elköltése előtt érdemes menteni. Így csak vissza kell tölteni az állást, és kipróbálhatunk más megoldásokat is: nem jobb-e, ha mondjuk inkább sebávitót veszünk a motor-tuning helyett, stb.

A futamok végzetével van visszajátzás is, méghozzá nem is akármilyen. Több kameránézet közül válogathatunk, s egy kisebb "vágóasztal" segítségével vizsgálhatjuk át a "film" érdekesebb részleteit. (A kikockázást például úgy tekerhetők gombbal elvitták meg.) Ennek a panelnek a segítségével – pontosabban az Analysis ikonnal – még a teljesítményünket is kiemelhetjük. Vajon hol rontottuk el? Hol kellett volna több gázt adni? Az adatokból sok minden kiderül. Természetesen a visszajátzások is elmenthetők, s később újra megnézhetők.

## AZ ÖSZTÁLYBA SOROLÁS

Ha egy autós játékban egy választható autó van, és még ráadásul az ellenfelek is ugyanaz a járgány jut, akkor nálunk legeslegesen kell lennie ahhoz, hogy ne váljon unalmassá. Mint látható, a Sierránál ezzel tökéletesen tisztában voltak, s ebből az egy autóból majdnem mindent kihoztak. Talán még egyetlen PC-s versenyben sem volt ennyire hatásos az analóg kormányzás. A sokat emlegetett élethűségnek csak az az egy furcsa jelenség mond ellent, hogy a düg nehéz Vipernek a legcinkább utjelző tábláról is töltőáramon pattannak le – de amúgy

partnert. Ha egy Viper GT-R-t akarsz vezetni, de még nincs meg hozzá a 250 rugód, kétségkívül ez a játék a legjobb (fél)megoldás.

V.Z.

## Viper Racing

FILE/SIO: Thunder Games

KLAD: Sierra On-Line

WEBSITE: [www.sierra-online.co.uk](http://www.sierra-online.co.uk)

MEGLÉTES: Megjelent

### Ketjere

Minimum: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P200, 3Dfx

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, modem, LAN (8 fő)

Kétd: [mas/best@mc.com](mailto:mas/best@mc.com)

Látványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szakértősség	★★★★★
Zene/bóna	★★★★★

### Summa summarum

Remek kihívás az autovelőnyek széleskörű ismeretével

végítélet

92%

kemény a játék. A karrier kezdetekor az arcade verzió jelenti a könnyű fokozatot (a szokásos három nehézségi szint közül), ám ez ne tévesszen meg senkit: nem sok köze van ennek a játéktérmi automatákhoz – csak kicsit lesz könnyebb a játék, de megmarad szimulációnak.

Pályákból összesen mindössze nyolc van, ezért az előremenetelünk során természetesen visszatéró vendégek leszünk az egyes színhelyeken. Igaz, a menetrány nem mindig lesz azonos,

fejezzük be az amatőr versenyzést. A következő versenyszámban három új pályával bővül a szezon: a sivatagos Ridge Valley-vel, a vidéki Silverdale-lel, és végül a nagyvárosi Dundas-szal. A maradék két osztályba ugyan még nem sikerült átjutnom, de a Quick Race-nél bármikor kipróbálható a további két helyszín: az újabb slvtagi pálya, a Sunset Mesa, ami rendkívül hosszú, valamint a Rock Island, ahol sziklás terepen, egy világítótorony tövében zajlik a verseny.



Hogy mi az a Forma 1, azt mindenki tudja. Viszont azt, hogy mi is az a Superbike, azt talán már kevesebben. Pedig a válasz egyszerű: ugyanaz, csak két keréssel kevesebb. **(Gratulálók, Zollikó! Ez gyönyörűen szakszerű volt! - C)** A Superbike futamokon sem szeria kialakítású gépek mérkőznek össze a tudásukat, hanem egyedleg kialakított szuperjárdányok. A csodáslatott legnagyob és legnevebb gyártók fejlesztik a tőkélre, és egy-egy gép értéke állíthat eléri a 1 millió dollárt is. A Superbike futamokra a négy legnagyobb japán gyár készíti évről-évre, plusz még jelen van az olasz Ducati is, ami igen eredményesen vesz fel a versenyt a távolkeleti csúcsmodellekkel. A két kerékes való szágladás megszálítottalt 1988 óta kényeztetik el az SBK szervezői, s a sportág népszerűsége egyre jobban növekszik. Öt kontinensen keresztül 12 pályán dühögnnek végig a motorok, s minden helysínen két futam kerül megrendezésre. A világ körül "Vándorclukusz" futamain 18 hivatalos versenyző indul, de minthogy mindenütt akadnak helybeli próbálkozók is, a mezőny teljes létszáma elérheti a 30-at is.

### "ÉLŐ" KÖZVETÍTÉS

Motorversenyt számítógépre vinni sosem volt egyszerű feladat, főleg akkor, ha az alkotók az élethűséget célozták meg. A motorkerékpár, s főként a motoros mo-



Neked is hasonló látványban lenne részed, ha történetesen kátofogónak születés.

dulati sokkal összetettebbek annál, mint amikor csak egy autót kell mozgatni, épen ezért nem győztem ámuldozni, hogy a Milestone milyen léleketelen oldotta meg ezt a kemény feladatot. Ráadásul tette ezt azzal együtt, hogy még a játszhatóság is tökéletes. Ez emberi modulatok egy-



A "belső nézet" ugyan kissé meglepő megokálással készült - viszont tök jól sikerült!

szerien lenyűgözőek: amikor Space-t lenyomva hátranezünk, a figuránk frakkon a hóna alatt pillant hátra, amikor fűre hajtunk és kipörög a kerék, lábujjhegyen löki tovább a motort, amikor pedig dobogós helyezést érünk el, elengedi a kormányt, sőt, feláll a motoron és ujjongva rázza az öklét. Ahogy az analóg irányítót húzzuk, nem pusztán elkezd dőlni a motor, hanem - ahogy a valóságban is - motorosunk áthelyezi a súlypontját, s érezhetően ennek hatására tudjuk bevenni a kanyarokat. Szélsőségesebb helyzetekben, mint amikor például megcsúszik egy kicsit a hátsó kerék,

emberünk vadul egyensúlyozik kinyújtott lábával, azaz sosem merül fel a kérdés, hogy "ez a motor most vajon hogy maradt egyensúlyban?" Na persze megcsik, hogy pilótánk végképp elveszté az uralmát a jármű felett: ez esetben olyan "szép" bukásként láthatunk, mint igazából csak rit-

kán. A motor tehetetlenül csúszik az oldalon, közben meg az emberünk bukfcenzeve kavarja fel a homokágy porát. Szerintem az a legjobb, amikor a rajt után valamilyen szűk kanyarban esünk el: egymás hegyén-hátán gázolnak át versenyzők, s persze a legtöbbjük borul. Megesett velem az is, hogy az első he-

gony az ilyen túlzottan realis szimulációnál már egyetlen kanyar bevétele is nagy bravúrnak számít, ám meglepetésre oly mértékben flexibilis a játszhatóság, hogy még azok is profi módon rohathatják a köröket, akik esetleg még biciklizni sem tudnak. Kezddők az egész ott, hogy amikor az egyjátékos üzemmódot elindítjuk, mindjárt meg kell választanunk, hogy játéktérmetbe akarunk-e menni (Action), avagy igazi versenypályára (Simulation). Ha az akciót választjuk, jóval gyorsabban pörögnek az események: az egyszeri futamokon a motor és a pálya megválasztása után mindjárt csutkára húzhatjuk a gázt, a bajnoksá-

# GUMIKLINIKA SE SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

lyen motorozva az utolsó kanyarban buktam el, de mivel a mezőnyből senki sem tudta kikerülni az úton heverő járgányomat, végül mégis beért másodikikként.

A futamokat visszajátssza a TV-kamérák közvetítésével, megközelítőleg olyan látványban van tehát részünk, mintha nem is egy monitort néznénk, hanem egy igazi TV-t, amin éppen valamilyen sportcsatorna van bekapcsolva. A versenyzők mozgását kívülről az egyéb látványosságokat és grafikai effektusokat (mint például az árnyékolásokat) sem mérték szűkmárkán, így nem túlzás a foto-realistikus minőség. Nem csak hogy a motorok körül vannak kidolgozva, de még az árnyékok is!

### MELYIK MÓDOT VÁLASSZUK?

A motorvezetés élményével egyszerűen nem tudtam betelni. Hozzácsoktam már,



gon pedig a névbírás és a motorválasztás után rögtön a közepébe vágva "éles" versenyen találjuk magunkat. Az időny elején az utolsó rajtpozícióból indulunk, majd ha sikerül eredményesen küzdenünk, a további futamokon a pontversenyben elért eredményünknek megfelelő helyről rajtolhatunk. Az igazi versenyek szimulációjánál már korántsem ilyen egyszerű a felállítás. Tízennyolc hivatalos versenyző közül választhatunk, majd a naptári napok menetrendjének megfelelően zajlanak az események - s ez vonatkozik még az egyszeri futamokra is.

Ez elmerne snittnek valamelyik toalettpapír reklámja is





Van két versenynap a gyakorlással és kvalifikációs körökkel, aztán van az utolsó próbaút (vagy talán helyenvalóbb lenne a bemelegítés szó?), azaz a Warm Up, és végül jön maga a verseny – az eredeti szabályoknak megfelelően mindenhol két menet.

### A SZIMULÁCIÓ

A szimulációs módban – bár ez talán nem is szorul magyarázatra – realisztikusabb a körülmények, például ha megcsúszik a kanyarban a kerék, vagy

is van lehetőség – máskülönben nem is lenne sok értelme a gyakorló köröknek. Mielőtt kigurulnánk a boxból, egy menü jön be, ahonnan a Setup ikonra kattintva kezdetbe neki a szerelői munkának. Az első villa dőlésszögén foghatunk neki a módosításoknak, majd változtatunk a váltó beállításán, hűtőkörhöz a felülgesztéseken, végül eltérő típusú – az időjárásnak megfelelő – abroncsokat szerelhetünk fel. Ha végzetünk, irány a pálya. Miután megtettünk legalább egy kört, ismét a boxba állva átnevezhetjük, min lehetne még esetleg javítani. Az igaz profioknak hasznos útmutatót jelentenek a telemetrikus adatok, melyek segítségével végigvizsgálható a megtett kör valamennyi részlete.

A túlzott Carmageddon-fogyasztás téves reflexeket alakított ki bennem



Varia Zoligcsí termézetesen ismét az élen...

...és ismét elsőként érkezik a célba



bajnoki cím ilyenén elnyerése persze nem különösebben nagy dicsőség, szóval a játékos újabb és újabb kihívásnak érzi az említett segítség kikapcsolását, majd végül az automata váltó használatát is.

Afelől biztosíthatok mindenkit, hogy a játék egy pillanatra sem válik monotonná, hiszen az eseményeket rendkívül fel lehet gyorsítani. Levehetjük a körök számát akár egyre, a szimulációs módnál nem feltétlenül muszáj minden előkészületben részt venni, s minthogy a véget érő futamok után mindig elmenthetjük a pontverseny állását, sosem kell újrakezdenünk a bajnokságot egyetlen rossz eredmény miatt – csupán az elrontott menetet kell visszatértenünk.

### BIZTOS BEFUTÓ

Ha jól belegondolok, nincs semmi olyasmi, ami hiányolhatnék ebből a játékból. A Superbike versenyek legapróbb mozzanatát is meglelve vednek, kezdve a hűen modellezett gépek felkészítéstől az iszonyatos bukásokig. Hihetetlenül életszerű helyzet például, amikor a koccanásoknál dühösen mutogatnak egymásnak a versenyzők. Az operatív munkát is tökéletes. Többféle olyan választható nézetből szemlélődhetünk, amelyekre a legjobb TV-társaság is megirigylhetnének. Ráadásul a "beleszó" nézet segítségével azó szerint a versenyzőnk sisakjából kukkathatunk ki. Nagyon ász ez a perspektíva, főként a klassz motorhanggal párosulva – teljesen olyan, mintha tényleg ott ülünk a

motoron! Ide-oda dőlünk a műszerfal mellett, vagyis a tekintetünk nincs le rugóztatva (mint a spoilerre szerelt kamera esetében), hanem mindig az előttünk lévő utat figyel. S ha már így igazi pilótának érezhetjük magunkat, még azt is megtehetjük, hogy a közönséget szóra-

koztatjuk, s bravúrosan egy kerékre kapjuk a célegyenesben a járgányt. A készítő úgy érzem, elkényeztettek a sportág rajongóit. Mindent biztosítottak, ami megfelel a '99-es trendnek: re-mek egyjátékos módot, hálózati játékot, s nem utolsósorban tetszetős prezentációt. Ez utóbbit dolog kapcsán jut eszembe: a főmenü Superbike World opciójában mindent megtudhatunk, amit a Superbike-ről tudni érdemes – a képes beszámoló még arra is kiterjed, hogy nem csak az aszfalton, hanem a pályán kívül is akad bőségesen látnivaló...

V.Z.

A Yamaha-istálló 500 cm<sup>3</sup>-es lánykai bár ha jól látom, a bal oldali van vagy 750-es is)



nagy sebességnél kajakra megdöntjük a motort, szinte biztos a bukta. Ebben a módban külön van egy Realism nevű menüpont, melyben olyan dolgokat is bekapcsolhatunk, mint hogy törjenek-e a motorok, vagy mennyire legyenek érvényben a bemutatott zászlok. Amíg a nehézségi szintet, továbbá körök és az indulók számát, valamint az időjárásra vonatkozó kívánalmakat minként üzem-módnál ugyanott állíthatjuk be: az Options menü Game Options pontjánál. A szimulációs módnál természetesen a járgány felkészítésére, tökéletesítésére

A kvalifikációs versenyek esetében a box menüje egy újabb ponttal is kibővíti, nevezetesen a Monitorral. Ezzel azt a képernyőn hívhatjuk be, amivel a versenyzők a többiek eredményeit követhetnek. Ha futottunk már egy megfelelő idejű kört, nem feltétlenül kell kivárni az egy órási időmérő edzés teljes időtartamát: az Accelerated Time ikonnal felgyorsíthatjuk az idő múlását. Persze hogyha úgy érezzük, hogy az eredményünkkel már úgysem lesz jobb, "le is húzhatjuk a rólót" az adott verseny-napon (Exit).

### Superbike World Championship

FLIGHTS: 1.0.0.0  
KID: 0.0.0.0  
WEBSITE: www.na.com  
MUSIC: 1.0.0.0

### Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM  
Ajánlott: P233, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3D3, 3Dfx  
Multiplayer: modern, soros, LAN

### Külső: márványbőr

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavalatosság  
Zenebőr

### Summa summamur

Az eddigi legkegyesebb motor szimuláció, vetek lenne kizárni

### végítélet

94%



A sötét folyosón különös fények cikáznak. A felvilágandó csövök valamiféle gépezetek körvonalait rajzolják ki. A távolban egyszer csak felnyílik a kapu, s nyolc egészen rendkívüli motorkerékpár válik láthatóvá. Félücskötől zaj támad, felizzik valamennyi gép hátulja, s egy pillan-

al felkeltésnek: ha a versenyeket újraalkotják, de ezúttal a valóságban! Az ötlet megvalósítása persze nem ment valami könnyen (az ember a valóságban nem tud csak úgy ellenállni a nehézség erőnek), de a siker nyilvánvaló volt, szóval a korai úttörőket nem lehetett eltántorí-

Itt egy előadás következik – ha te nem ágaazol el, akkor viszont savas fűdő!



nattal később már több száz méterre jár valamennyi.

De hát mik voltak ezek? Motorok, avagy szuperszonikus repülőgépek? A válasz persze csak a mai ember számára kérdéses – a késő 21. század lakói jól tudják, hogy ezzel csupán egy XQ2 verseny vette kezdetét.

Lehet hogy most a saját szegénységi bizonyítványomat állítom ki, de bevallom, nem emlékszem, hogy az Extreme G első része megjelenéskor a PC-ra, avagy sem – mindenesetre én még N64-en szórakoztam vele nagyszerűen. No mindegy, a játékról mindössze annyit érdemes tudni, hogy Acelalémek a Psynosis babérajára próbáltak törni, s egy fantasztikus tempójú virtuális versenyt hoztak össze a Wipeout mintájára. A sok hasonlóság mellett a legfőbb különbség egyben újítás az volt, hogy az Extreme G-ben nem a föld fölött lebegve, hanem két keréken ujtás a verseny, s a már-már hullámsátra emlékeztető, gyomrot kavargató pályák alkottak egyszerűen fittyt hánytak a gravitációra.

A háttértörténetet illetően az általunk látott Extreme G versenyek óta 25 év telt el. Az Egyesült Planeták népei már kezdték ráunni a kormány által pénzelt hagyományos versenyekre, szóval valami újat kellett kitalálni. A versenymotorok néhány megszállott rajongója egy eszmét ötlettel állt elő. Szarintuk egyetlen módja van a figye-

telni a céljától. Az első néhány haláleset csak besegített a sikerbe: a verseny reflektorfénybe került – a médiák folyamatosan arról beszéltek, hogy a résztvevőkre nehezedő teher messze meghaladja az ember túróképességét. A közérdeklődés persze vonzotta a szponzorokat, s így végül megteremtődött a pénzügyi háttér is ahhoz, hogy olyan gépeket lehessen gyártani, amik még a virtuális térben látottakkal is felülmúlják. Hamarosan a pilóták új generációja termelődött ki, akik különleges képességeikkel már le tudták győzni az extrém gyorsulás veszélyeit.

Ahogy az lenni szokott, a csúcstechnológiai gépek és fegyverek magukra voltak a hadsereg figyelmét is, hiszen ezek az eszközök egy esetleges háborúban is megállják a helyüket. Minthogy gazdaságilag egyetlen nemzet sem engedhetett meg magának hasonló mértékű katonai költséget, nem csoda, hogy a hadsereg kitűnő lehetőségét látott új fegyverek fejlesztésére és tesztelésére a versenyeken, anélkül, hogy mindez egy fil-lérjébe is kerülne. Mindössze néhány egyedileg megépített pályát kellett "nagylelkűen" felajánlani, s máris kezdetet vehette a mindenki számára ingyenes cikusz.

A játékos számára tehát a következőképpen fest a helyzet: ott ülünk egy sípólva, bűvös száguldo, kétkerékű konzervdobozban, a pálya össze-vissza kanyarog a 3 dimenzióban, a többiek lönek ránk, és valahogy célba kéne érni. A közönségszavaink csak ki-sebketek taszthatunk riválisaiknak, ám időnként rámehetünk bizonyos kapcsolókra, amik egy kapszulát löknek ki felénk. A kapszula aztán rákapcsolódik a gépünkre, s máris valamilyen csodás fegyvert bírunk a kezünkbe. A rakétákra és egyebekre csak egy esetben nincs szükség: ha már elhúztunk a mezőnyől. Ilyenkor egyszerűen eldobhatjuk a terepszórt eszközt, s csak a gyorsaságra kell koncentrálnunk. A hosszabb, egyenes szakaszokon egészen

Vári Zoli a következő kommentárt írta a képhez: "Ezen a képen semmi különös nem látható..."



először csupán az Atomic választható, ami négy futamból áll. Mielőtt elindulnánk a pályán, mindig kiírja a gép, hogy legalább hányadikként kell befutnunk. Ha továbbjutunk, nem árt megjegyeznünk a kiírt pályaködot. Valószínűleg állásmentés is, de arra csak ritkán kerül rá a gép, manuálisan pedig nem lehet. Amennyiben a pontversenyben

# SUPERBIKE A X extreme G XQ2

Az ugratónál celszerű a csúnya gáz, mert így a bukkanó telerre pottyanva tantomhatunk



nyugissa válik a dolog, hiszen a hangsebességet átlépve még a zajok is megszűnnek.

A hadsereg 12 pályát biztosított a futamokhoz. Ezek teli vannak előadásokkal, hurokkal, eszeslős emelkedőkkel és alagutakkal – nem ritka, hogy a motorosok fejfelé lefele "csúsznak" a pályán. A környeztet a 21. századra jellemző: többnyire poros, füstös levegőjű bolgókön, ipari létesítmények között kanyarog az út. Altlátnál, hogy milyen nehézségi szintet választottunk, az egyes pályák teljesen más elrendezésűek, felnyitnak, illetve lezárulnak bizonyos úttörőszek: minden pályán három különböző nehézségi útvonal van.

## A VERSENYMÓDOK

A menürendszeren meglátjuk, hogy egy N64 átlar. Kisse talán túl futurisztikus. Nincs túl sok lehetőség, de azok szépen meg vannak bonyolítva. (Kilépi a játékból például nem lehet csak úgy az Escape-pel, hiszen akkor minek gyártották le a Quit [kont?]) Na mindegy, végül is csak ráakadunk az Extreme Contest ikonra, amivel a már sokat emlegetett versenyidényt indíthatjuk. Négy különféle bajnokság van a játékban, ám közülük



elsőik leszünk, továbbéphetünk a nyolc pályás Critical Massre, majd arról még tovább a 12 pályás Meltdownra. Ha ezt is sikeresen vesszük – és természetesen használnuk a korábbi bajnokságokon nyert superbike-okat –, végül megnyitjuk a Duel módot is. A párban már nincsenek díjak, nincs jelen a katonaság: egyszerűen csak egy ember küzd egy másik ember ellen.

Amint a bajnokságon haladunk előre, a már látott helyszíneken új versenymódok is elérhetővé válnak. A fomenü Single Player opciója a következő módokat foglalja magában:

Practice, azaz gyakorlás, amit azonban inkább egy menetes küzdelemnek kéne nevezni. Minden ugyanúgy zajlik, mint a bajnokságok, csak épp szabadon választhatunk pályát.



**TimeTrials**, vagyis időmérő futam, ahol rivalizálok nélküli gyakorolhatjuk be a pályákat, pusztán a saját legjobb időm szellemutatóra jelentkezik ellenfeleinként. Az elért rekordok természetesen elmenthetők.

Végül van még az **Arcade** mód, ami tulajdonképpen egy katonai gyakorlóterem felel meg. Nincs meghatározva, mennyi kört kell levezetni, az elsődleges feladat a rombolás. A pályákon katonai robotok kiáznak előlünk, sőt néha valamilyen kő kell lönnünk. Itt egy kicsit mások a fegyverekre vonatkozó szabályok: amikor végzünk a támadóink egy hullámával, egy energiálfelhő marad az utolsó robbanás nyomán, s azt kell felvennünk. Halhatjuk, amint ilyenkor bemozdja a gép a fegyver típusát, ám ekkor azonban még nem aktiválódik a fegyverkapzslu, csupán töltődik a másodlagos fegyver energiája. Ahhoz, hogy működésbe hozzuk a legutóbb felvett energiát, külön meg kell nyomnunk a másodlagos fegyver gombját. (Az energiák adott sorrendben jönnek: Nitro, Mortar, Multiple Missile, Homing Missile, Static Pulse,

mert abból csupán három kapunk egy versenyre, s azon túlmenően csak néhol akad gyorsító panel. A nitrot a hosszú, egyenes szakaszokra érdemes tartogatni, bár az is igaz, hogy ha nem vesszük őket igénybe, újabb bónuszpontokhoz juthatunk.

Az elsődleges fegyver – amint már említettük – nem olyan halálos, mint

## A KAPSZULÁKBÓL FELVEHETŐ FEGYVEREK

**Mortar:** Mozsárgyú, mely – a kapszula típusától függően – eltérő számú rakétát lök ki előre.

**Multiple Missiles:** Apróbb rakéták csoportja, melynek a mortarhoz hasonlóan szintén több típusa van.

**Homing Missile:** Célkövető rakéta, melyeket külön-külön lehet kilőni.

**Rear Missile:** Rakéták hátrafelé, az útjukat a visszafelé fordított monitoron követhetjük nyomon.

Profetikus kép: ha jól látom, itt kezdődik a 4-es mérték



**Leader Missile:** Rakéta, ami a meznőt vezető versenyzőt veszi célba. Versenytérképünk, ha jómagunk vele, ha jómagunk vezetünk! A közepesre egy hang figyelmeztet: olyankor a jobb megelégedni a második pozícióval.

**Static Pulse:** Hullámok, amik megérintik az ellenfél gépét és fegyverét.

**Rail Gun:** Lézer, ami körülöttünk mozog mindaddig, amíg nem talál magának egy célpontot. **Ion Sidescannon:** Oldalsó ionágyú, melyek sugárát meggátolják a megelőzőcsúcsok. **Rear Maxibolt:** Ugyanaz, mint az elsődleges fegyver, csak hátrafelé.

**Flame Exhaust:** Lángnyelv, ami a motorunk hátuljából kicsapódva gyorsítja minket, másrészt megérinti a mögöttünk haladókat. **Smoke Exhaust:** Sűrű füstfelhő. **Ropant bosszantó,** ha előttünk húzza valaki... **Proximity Mine:** Pattogó gómbáknak. Nagyon nehéz nehéz kikerülni őket. **Laser Mine:** A pályára kihelyezett lézergyű a sereghajtók réme.

**Magnetic Mine:** Kényelmetlenül vonzó mágneses tér az út mindkét oldalára. **Wally Warp:** Az előző rész óta változatlanul hagyott, kétrészes fegyver. Egy bemeneti, és egy kimeneti nyílással rendelkezik, azaz egy teleport, amivel szépen halálra tesszük a hátunkat.

**Phosphor Flare:** Intenzív fény, ami elvakítja a szorosan mögöttünk haladókat.

**Power Shield:** Energia pajzs, amellyel nyugodtan taszigálhatjuk a többieket.

**Invulnerability:** Sérthetlenség – vagy legálábbis egy kis ideig.

**Invisibility:** Láthatatlanság, amivel alattomban közelíthetők meg a kiszemelt áldozatok.

**Headlamp:** Fényzőszo, aminek a sötét barlangokban vehetjük hasznát.

## N64-EN JOBB VOLT

Nem tudom, a PC-sek közül mennyien játszottak az Extreme-G első részével, mindenestre én – a Nintendo64-verzió alapján – némileg másképp képzeltem el a folytatást. A játék könnyebb, jobban játszható, de ezzel összefüggésben a motorok viselkedése kevésbé reális. (Csak nagyon szélsőséges esetekben lehet kiütni a pályáról, vagy amikor direkt hangolják a korlátozókat.)

Gráfikailag ugyan látható valamelyest előrelépés: több építmény jelenik meg a pályamentén, sőt, néhol civil járművek mozognak, ám itt megint csak azt tudom elmondani, hogy az elől mégis életszerű volt. A 3D-s hardver tudásával bármilykorlatok mindent, amit lehetett, viszont a mestertől színek választása miatt kevésbé tűnik valóságosnak a

A jobb szélső kolléga vadul nitrozza az éle tőrt, de szerencsén meg is sem tudja, hogy a kanyart hogy fogja bevenni



# XV. SZÁZADBAN

Na, ez már egy elég dögös kis masina!



**Invulnerability** – ez utóbbit felhasználva a pajzs energiáját regenerálhatjuk. A cél tehát a teljes, lehetőleg minél tovább, anélkül legfőképp az időnként meglehetősen akadályoznak meg minket – ezek kilövésért mellesleg bónuszpontok járnak.

bármelyik kapszula, viszont a tüzomót nyomon tartva izulhatjuk a lövedékeket. Az izulást főveked egyrészt erősebb, másrészt jobban lepatlan a palánkáról, azaz mandmábol okozhat sérülést. Amennyiben sorozatot akarunk kilőni, a gomb elengedése után rögtön nyomjuk le újra a tüzet, és tartjuk is lenyomva.

A gond az, hogy az elsődleges fegyver energiája nem tart örökké. A pályákon kétfajta energiamezőt figyelhetünk meg (általában ugratón keresztlő juthatunk hozzájuk): a kék a pajzsot tölti fel, a zöld pedig az elsődleges fegyvert! Most pedig nézzük mielőbb élünk – avagy halunk...

Sok szó volt már a másodlagos fegyverekről, pedig két dolgot talán még azoknál is gyakrabban fogunk használni: a nitrot és a fedélzeti fegyvert. Na jó, az extra sebességet biztosító nitrot mégsem fogjuk annyiszor,

### Extreme-G 2

HALESZTO: Proke

KIAO: Accium

WEBSTE: www.xg2.com

MEGJELENÉS: megrakint

#### Ketgere

Minimum: P200, 16MB RAM

Ajánlat: PIII-233, 32MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: -

#### Kétszínbenbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavaltosság

Zenebona

#### Summa summarum

A WipeOut törzsfestése meg varat magára

## végítélet

# 72%

V.Z.

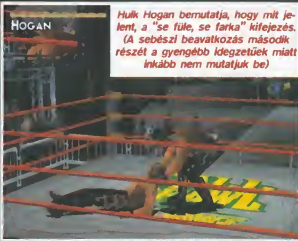


# Tiszta Amerika...

stenem, nincs annál szebb, mint a főbe dőlni egy embertársunkat! Miért felemelő ez, ahogy ropognak a csontok! Ahogy jecsen a háterőlkő vagy a lábszárcsont. Tessek? Hogy a nyájas olvasó ezt nem így gondolja? Hát az igazat megvallva én sem, csak megpróbáltam magamtól beleélni egy pankrációrangjog "rúzsaszin" jelkivilágába. Nyilván az ő érdeklődésüket kell ugyanis most ezzel a bevezetővel felkeltetni, hiszen megérkezett az első olyan PC-s játék, ahol a WCW (World Championship Wrestling) pankrátorai a főszereplők.

A korábban már PlayStationre megjelent WCW Nitro egyike az egyik legjobb pankrációjátéknak, amivel bármilyen platformon valaha is találkozhattunk. Több tucat örült figura közül lehet válogatni, s amit valaha ellettünk a TV-ben látható pankrációközvetítésekről, azt most mind magunk kivitelezhetjük – próbára téve ezzel az aktuális ellenfél egészségi állapotát. Mint az jól ismert, a pankrációban elég közelnek a szabályok: dobberes pofonokát osztogathatunk, felmászáva a szorító sarkába szó szerint az ellenfél nyakába ugorhatunk, a kábultán fekvő ellenfelet is meggyalázhatjuk, avagy akár a ringen kívül is verkedhetünk.

Az igazat megvallva még csak nem is kell nagyon erőlködnünk, hogy belejójunk a bunyóba, hiszen az irányítás mondhatni gyerekjáték. A program nem kevesebb, mint nyolc gombot hasz-



Hulk Hogan bemutatja, hogy mit jelent a "Se túlsó, se túlra" kifejezés. (A sebzési beavatkozás második részét a gyengébb idegzetűk miatt inkább nem mutatjuk be)



Hogan bácsi kidobással győz Bret Hart ellen is

nál, azaz minden utasításkor, rugásnak külön gombja van, s a "bonyolultabb" aldobások is csupán 2-3 összetevőjű kombókból állnak. A játék kezikönyvében ráadásul le is van írva valamennyi lényeges mozdulat, külön megjelölve, hogy mit lehet tenni a kifejezett ellenféllel, milyen úgrásokat lehet kezdeményezni a korlátokról, avagy mit kezdhetünk a ring sarkába szorított ellenféllel. A WCW "szuperstarok" egyfajta egyedi eredetűek, és mint egy jó verkedős játékban, természetesen mindegyiknek megvan a maga néhány speciális fogása. Némely mozdulat bármikor aktiválható, némelyik akkor, amikor az ellenfelet a szorítóban "futtatjuk", és végül olyan is van, amit csak olyankor lehet bevenni, amikor a riválisunk energiája már pirosház villag.

Talán a legjobb moka az, amikor már nem is két, hanem három-négy pankrátor gyűri egymást. Az alkotók rendszereztek a játékban egy "Surprise Attack" opciót, ami ha aktiválva van, a Help billentyűvel (H) bármikor hívhatunk egy barátot – főleg, ha már nagyon szorongatott helyzetben vagyunk. Mellesteg már az utazmód között is eleve van néhány olyan, ahol össze-népi "vigadalom" folyik.

A WCW Nitroban hat játékmod közül választhatunk. A sorban az első természetesen a bajnokság (1P Tournament), ahol 10 nehézsúlyú ellenféllel kell végeznünk ahhoz, hogy miénk legyen a bajnoki cím. Attól függően, hogy kivel, s milyen szinten győzünk, a bajnoki sereg melle – mint egy plusz jutalomként – rejtett karaktereket is nyerünk, s ezzel a módszerrel gyakorlatilag a negyzeszeresére duzzasztjuk a választható pankrátorok számát. Igaz, a karakterek behozá-

Mint a mellékelt ábra is mutatja, a küzdelem nem kizárólag a szorítóra szorítkozik



magunk választhatjuk meg. Ugyanezt megtehetjük kétélytűs módon is (2P VS), ami – training mod hídján – szerintem még gyakorlásnak sem utolsó. Mindezek után jön a csoportos küzdelem (1P Exhibition Tag Team), aminek szintén van kétélytűs módja. A Tag Team játékoknál két bonyost választhatunk be egy csapatba, s menet közben jelölhetjük ki, hogy éppen melyikkel akarunk birkózni. Végül van még a Battle Royal mód, ami egy amolyan mindenki mindenki ellen-

lippi harcizás. Egymást dobálják ki a pankrátorok a ringből, am folyamatosan jön az utánpótlás, s így ha ki is penderítetlek a karak- terünk, átvehetjük a következő bunyús irányítását. A végén az a fickó lesz a győztes, aki senkinek sem sikerül kihajtania.

A PC-s WCW Nitro legnagyobb előnye, hogy hálózaton, sőt Interneten keresztül is csináthatjuk a balhéit. Az már egy kellemetlenebb kérdés, hogy ezen kívül nem sok leírójele mutat a PlayStation verzióhoz képest. Használat ugyan 3D0-1, de a



Négyesben szép az élet



Akkcióban a "gyengébb nem"



Conan kollégája arc- plasztikára készül

grafika ennek ellenére nemigen különbözik. Főleg a ring körül álló nézők tudják rombolni az illúziót: amikor eltávolodik a kamera, kiderül, hogy csak papírmásé figurák integetnek a rácsokon kívülről. Vagy említhetném a karakterválasztást is: jöppa dolog, hogy a hivatalos szereplők egy gombnyomásra elmondják a szokásos bemutatkozó szövegüket, de nem ertem, hogy a rövid bejáratások miért olyan gyalázatos minőségűek, amikor még csak nem is teljes képernyősek.

A "sport" rajongóinak mondjuk így is biztosan tetszeni fog a WCW Nitro, hiszen a karakterek jól felismerhetők, és amit művelni lehet a ringben, az tényleg hamisítatlan pankráció. Hogy tehát ki-ből lesz Hollywood Hogan, Sting, vagy Goldberg, az immár csakis rajtunk múlik – na persze csak virtuálisan.

V.Z.

## WCW Nitro

PRODUCTION: MIND PRODUCTIONS

KIADÓ: THQ

WEBSITE: www.thq.com

17.000 Ft-ért megkapható

## Kötelem

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P-41 233, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3D0

Multiplayer: modern, LAN, Internet

Külső tároló: 16MB RAM



## Statisztika

Eleg élvezetes bunyús anyag – de csak annak, aki kedveli ezt a műbalt

## Végítélet

76%











# HALO

**576**  
KByte  
**POSZTER**

ACTIVISION





# SPORTS CAR



*HIGH-SPEED RACING IN THE WORLD'S FASTEST SPORTS CARS*



**N** minden kétséget kizáróan az ötlet eredeti, mondati banális. Mármost az, hogy átlátszítsuk a 3D-s modelleket 2D-s rajzfilmtípusú rubájába, s tegyünk hasonlóképpen a háttérrel is. Az eredmény engem leginkább egy 3D-s szoborlábba emlékeztet, amiben papírmás szereplők lútkároznak a szintén papírból figyelemmel kivágott és kiszínezett házak, autók, fák között. Ren a kesztes doboz hátuljából levetítve ilyeneket készíteni, de úgy látszik a számítógép mindent utol. Lehet hogy régmúdi vagyok, de a South Parkkal ellátított néhány óra után megécskes a kiszínezett papírszűrőre vonszolok.

A történet hasonlóan jelent gyökereket ki, mint a 2D 3D-ben koncepció. Alapjában kicsit hasonló az ötlet: elemre: maga a nagybíró Gonosz egy meteoritba tömörödve nekilőd, hogy egy péntek 13-ai napon, amikor a telihold egybeesik a napfogyatkozással és pont 666 év telt el a szerencsétlenséget hozó üstökös utolsó látogatása óta meglegeltesse a földet. Teszt mind megtörtént pályakakos bőrébe bujka, a földlakók közé beszárvó gonosz klónok segítségével, idegen befolyás alatt álló technológiák és

multiplayer játékok korát éljük, természetes, hogy a játékokban van ilyen is. A multiplayeres beállítások nagyon emberbarátok, aki előtt nem homályosak a "Join", "create", "frag", "team" szavak, az elsőre eligazodik benne. Sajnos újdonságot nemigen tartalmaz a multi rész. nln-

mat is kilőhetünk. Az arsenálba tartozik még a borotvahabvető vagy Dr. Mephisto sugáregyve-  
re. Utóbbinak három funkciója van, melyek kö-  
zül kedvencem a piránha eregető – ekkor egy  
hal falja fel poligonról poligonra ellenfelünket.  
Szerintem egy hagyományos FPS-hez szokott

elvéjén, kivéte a minőségét – hát jobban járt a  
lelve, a játék, ha elfelejtjem gúrcsó alzá venni a  
grafika látványosságát. A legfőbb helyén egy  
svár, csak h és én hány meg látható, egygő  
gő texturális bókát. Ahó! Kicsit persze az  
élet, ott karkabó a látvány is (a, az iskola a  
buszokkal, vagy a lovagok rendezvény helyén  
a nyárva (úgynt) nyit), de semmiképp nem  
kiemelkedő. Persze az elnagyolt grafika részek  
a rajzilumás stílusú községű, de hát a vége-  
rendezés nem túl szemt gyönyörűkötöti. Az  
állatserzőpörk (a mellékszerzőpörk) viszont  
nagyszerű. A bakkecsék szerezési ön-  
nyászón, a bamba medve mindenhol követ  
minket, s veli velünk szavja a főfőre, a  
nyúl (időtelni) csavaja a főfőre. Engem  
ezek a mellékszerzőpörk szórakoztat-  
lak a legjobban, a háttereken,  
ellenfeleken és egygyekereken  
nem lettem ennyi szórakoztat.

Hogy pontosan kiknek szánták ezt a játékot, azt nem sikerült még megfejtennem. A grafika, a történet és a vér hiánya alapján azt gondoltam a kisebb korosztálynak. Am a játékban elhangzó monológok nem éppen az ő fiúiknek készültek, s a játékok CD-jén is az olvasható, hogy az

## Funreal, avagy Quake a bőlcsiben



Mehemed sehol, de  
tehenei előszeretettel  
riogatnak minket



Akióban a csirke, előtérben pedig egy nyúl, akit talán épp a nyárson forgatnak.



ember már most fogja a fejét, hogy milyen "gyógyreceptek" áprilhatunk, pedig nincs vége a listának. Itt van még a távozás csúszka, melyről tiktorfórákon lehetne az ellen keltés, vagy a hírs tévében, amivel egy egész téhé lehetünk ki. Többjétecs módban még van egy remek fogor, amellyel sz szoros érteimben megtáncolathatjuk a kiválasztás el-eíneletet, vagy aknánk használhatjuk. Termé-szetesen a powerupok sem hiányoznak a játékból: van energia, gyorsított, sérthetetlenlé-s – mindezek sajnos csúsz, kóla és egyéb színva-las dobozba rejtve.

Idősebb korosztálynak ajánlják. Szerintem mindenki próbálja ki maga, aztán döntsetek (ha van időtök a Q3A tesztverziója mellett, ami talán már elérhető, mire azt olvassátok).

Gáspár

## South Park

FEJLESZTŐ: Iguana  
KIADÓ: Acclaim  
WEBSITE: [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com)  
MEGJELENÉS: megjeleni

**Ketjere**

Minimum: P200, 32MB RAM  
Ajánlott: PII-266+, 32MB RAM  
3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx  
Multiplayer: modem, LAN

[illegible]

## Summa summarum

Végül is jobb egy szappanoperánál  
vagy egy időjárásjelentésnél

## végítélet

# 66%





Mikor a Myth megjelent, anno másfél éve, pillanatok alatt igazi kultuszjártékra kerek, legalábbis a stratégia-rangok köreiben. A szerepjáték elemekkel fémmanuszerezett, szintizista harci stratégia, amit igen csak formabontó 3D megjelenéssel láttak el a Bungie programozói, eladási csúcsokat döntögetett és hamarosan ott volt a hálózaton, Interneten játszott játékok TOP listáinak élmezőnyében is – annak ellenére, hogy nem kevés igencsak hosszantartó hiba volt benne. A sikerre és számtalan pozitív és javítást kívánó visszajelzés hatására természetes módon egy folytatás megjelenítésével reagáltak a fejlesztők, amit, mivel az elődjénél szebb, játszhatóbb és hibamentesebb (no azért nem minden bug nélkül való) folytatásról van szó, csak dicsérimi lehet. A játszhatósághoz és az ordító hibáktól való mentességhoz nagyban hozzájárul az is, hogy a játékosokat is aktívan bevonták, az Interneten toboroztak beta teszteteket (sajnos csak az USA-ból, holmi CD postázási bonyodalmakra hivatkozva), és rászánták a szükséges (de a legtöbb fejlesztő által újabban lespórolt) időt a hibák javítására.

A Myth világa, átlagos fantasy világ, leginkább a középkori föld alternatívájaként írható le: kardal fíjal harcoló katonák védik a királyságokat, de nemcsak emberek a lakói, tündék, törpék és orléások róják az utakat, a legvalószínűbb intelligens és fél-intelligens szörnyek rögtöltek a jobbágyokat. A legnagyobb különbség azonban, hogy itt működik a mágia, varázslattal rombolni, vagy éppen gyógyítani képes lények állnak

val. A folytatásban sincs ez másként, csak szebb és a modern 3D kártyákat izomból támogatja, kód, színes fény és az egyéb csínigiligi mind megjelenik. A kezelése sem ördögösség, bár a kameramozgatás egyre helyezése nagy vitákat indított el a játékosok között, de megmaradtak a jól bevált billentyűk is, mint ahogy minden formációt és csapatalkíjlölést, támadásmód váltást megtehetsz akár a képernyő ikonjaival, akár a billentyűzet gombjainak segítségével. Nagyon hiányzott az előző részből a pontos feladat ismertetés, mert bár az élvezet a fővegből – amit egy nyelv-tanulóknak bátran ajánlható narrátor is el-

Léptek, nyögések, mocsrá cuppogása, és a karakterekre nagyon jellemző visszaigazolás, katonák bokacsaltatása, elfek tiszteltetés fennhíjjázása és törpék zsörtölődése hallatszának folyamatosan a hangszórókból. Karakterekről beszéltem, hiszen a szerepjáték elem továbbra is fontos szerepet kap, az egyes emberek (elfek, lények, akármi) használhatósága, támadásainak pontossága és ereje függ a tapasztalatától, minél több csatát túlélt, minél több el-lenséget vágott hódoljon, annál jobb lesz. Ennek köszönhetően úgy érezheted, hogy valódi katonáknak parancsolsz, mindegyiknek

ben, számban alaposan megfoghatkozott légióknak most újra szembe kell néznie a li-dércnyomással, hatvan évvel a nagy háború befejezése után egy kis faluból kérnek segítséget, s marknyi katonának azonban nem banditáktól kell megszabadítani a fa-



Dicső csapatam sikeres folyótkelést hajtanak végre

## A kettős számú vágóhíd

# MYTH II: SOULBLIGHTER

Egy víszonylat népes fali díszítésnek elején...



...és közvetlenül utána



a fény oldalán, mágiával hadrendbe szöktetett élelhalottak és fekete mágusok a sötét seregében.

A Myth éppen azzal rombolta szét a stratégiai programok kapcsán beugró általános képet, hogy nem a kicsit felülről-kicsit oldalról (zometrikus 3D) használja, hanem valódi térrel megjelenítést, szabadon mozgatható, forgatható és zoomolható kamera-

Egyes zombik szinte szét-pukolnak a mérgező sötét nemcsak szinte...



mond –, nagyjából sejtethető a feladat, de a pálya indulásakor feltűnő ablakban tételesen benne van minden, amit teljesíteni kell a győzelem-

neve és eltérő képességei vannak, nem csak egy arctalan tömeg, mint a legtöbb stratégiai játékban.

A történet is visszakanyarodik a nagyszerű első részhez, de szerencsére nem logikátlanul oldották meg a dolgot. Közel száz év telt el Balor megjelenése óta, a keleti határon túlról érkező feketemágus és szolgáinak szörnyekből és élő-halottakból álló seregeinek hiján sikerült minden élet eltörpítenia. Aliricnak a nyugat védelmezőjének azonban sikerült megőriznie a legviharosabb tünő seregek összhangját, Balor megölésével, a vezető nélkül maradt mágustörzsmagokat és seregeket egyenként már le lehetett győzni. A hosszú béke éveit

lut, ahogy azt eredetileg hitték. Az élelhalottak támadása mögött Balor egyik volt csatlósa áll, a pihenést erejének növelésére használó Soulblighter, egykori ura terveit akarja megvalósítani, de saját magával a főszerepben.

Magányos játékosoknak 25 küldetésben kell megvédelmezni a civilizációt a támadó seregekkel szemben, a változatos missziók között találhatók támadó és védelmező küldetések, főkelempusokat kell elkapni mielőtt meglógnak, várat elfoglalni, élelhalot-

...és elhullanak legjobbak a hosszú harc alatt





takat levadászni, foglyot szabadítani vagy a mindenhonnan özönölő siron túli undormányok elöl megállni. A követendő stratégia a feladatok megvalósítását változtatja és a fejlesztők odafigyelésének köszönhetően néha egy jó ötlettel, egy különlegesebb egység képességeit vagy a terep adta lehetőségeket kihasználva, saját embereid minimális veszélyeztetésével megoldható a feladat. A táj sokkal előbb lett, mint az előző részben, és itt nem csak azokra a játékos szempontjából nem túl lé-

kal és néhány olyan időnként feltűnő speciális egységgel, mint a csúcs-lopakodó képességekkel megáldott törpe nyomkeresők. Talán itt tapasztalható a legkevesebb változás az előző részhez képest. Egy kicsit ugyan minden egység megváltozott, jobb lett, a másodlagos, speciális támadások javultak, de alapjában ugyanazok maradtak. A legnagyobb újítás a tűzgyökök halgató mágusok megjelenése, de bizonyos megismeremeket tovább-

nyerő harcosokat is úgy kell teregetni időnként, mint a legelőre igyekvő birkanyáját. Azt azonban meg kell hagyni, hogy sikerült jól eltalálni a nehézségi fokokat, ha végigvitted könnyű fokozaton, érdemes újra neki-vágni. Kicsit fejlebbre kávé a lélet. A hálózati játék nagyon népszerű volt a Myth első részében is, a folytatásból sem maradtak ki, sőt megjelent a szövet-séges játék lehetősége és néhány új játéktípus. A szövetségesek egyései nem

hogy "szelídített" változata a fejlesztő környezetnek még nem jelentti azt, hogy minden elvégzés helyett, a terep megszelídítéséhez például le kell gyártanod a egy színes és szürke árnyalatok térképet, amiből a domborzatra húzandó textúrát és annak árnyékolását számolja ki a program, a domborzolatot pedig egy másik fekete-fehér tér-

nyeges, csak hangulati elemekre gondolok, mint az erdőben bókáló és csapataidtól megriadó őzek, vagy az átrepülő madarak, hanem a lerombolható, mozgó tereptárgyakra. Az ellenséggel teli hidat a szakadékból rebbanthatod, a rohamozók előtt felgyújthatod a fűvet, a hő-ban-homokban látod a lányomokat, a felvonóhidat le kell eresztened és

# MYTH II SOULBLIGHTER

még lehetne sorolni azokat az apróságokat, amik sokkal hihetőbbé teszik a Myth II világot. A szintkülönbségekre is figyelni kell, és kegyetlenül kihasználni: a magaslapon, várfalon álló íjászok és törpék kegyetlen pusztítást tudnak végezni a lőtávolságba kerülő gyalogosok között. A Soulblighterben nem csak a mezőkön, dombdíszeken, moncsarakban és egyéb nyílt terepen csapnak össze a seregek, kisebb-nagyobb egységek, hanem épületek belsejében is hajó fedélzetén, ami nem csak látványban jelent válto-

ra is igen csak hiányolok. Lovasság mint olyan, még mindig nem létezik, pedig egy jó lovasroham néha igen csak jól jönne. A program legnagyobb hiányossága is az egységek terén mutatkozik, pontosabban az egységek intelligenciájának terén. Az ostoba katonák alig látanak messzebb a kardjuk hegyénél: ha nem egy más mellett jönnek az aprítandó ellenfelek, hanem egymás után kisebb csoportokban, akkor az összes nekiesik az első egy-két szerecséntelnek. Nem zavartatik magukat attól, hogy oda sem tér mindegyikük, a további támadók pedig nyugodtan hátha kaphatják őket. Csofálatos formációkba tudod rendezni embereidre, de olyan parancsot, hogy maradjanak nyugodtan a helyükön, nem tudsz kiadni. Ezeknek a visszacsúszágnak ellenére is játszható marad a játék, csak kicsit idegesítő, hogy még a több tucat csatát

A kastélybeli fogócskát most a Bátor nyerte



Bátor kilőrése Zinyi stílusában, aki azért ne keverjük össze a bátorságot a bátorsággal

kép alapján építi fel, csak hogy itt a "világos-magas, sötét-mély" elvnek megfelelően kell elkészítened a rajzot. Cseppet sem egyszerű feladat egy jól "beharcolható" és látványos táj elkészítése, de a látszólag könnyebb egység és tárgyhelyezés módosítása is rejteget buktatókat. Könnyű ugyan erősebb, szinte győzhetetlen egységeket rendelni a saját oldalra és pitiánereket az ellenfélre, de az abszolút tönkrevágja a játék élvezetét. Hosszas gyakorlás, sok próbálkozás után azonban meg fognak szülni a tényleg a te leg-

támadják egymást, ha összefutnak a harcezőn, akár csak a team játékokban, de ez sokkal lazább kapcsolat, bármikor felrúgható a paktumot és hátha támadhatod azt, aki addig az oldaladat védte, ami ugyan nem szép dolog, de nagyon kifizetődő lehet. A tízféléle játéktípus között pedig mindenki találhat stratégiai beállítottságának, vagy éppen aktuális hangulatának megfelelőit, mertական közöttük a hagyományos egymás elleni közdelemről elkezdve a vadállomány versenyszereadászatán át, a zászlyügőítgetésig, a komoly feladatokról az örültsegekig. Helyi hálózaton keresztül vagy az Interneten kapcsolódhatnak össze a játszani vágyók, játékonként maximum 16-an.

Arról pedig, hogy ne válnának unalmassá, a rendelkezésre álló pályák és egységek, egy merész húzással csodaszokott a Bungie, a CD ugyanis megtalálható két editor program, ami leginkább a fejlesztő környezetet megszelídített változatának néz ki. Az egyikkel saját térképeket készíthetsz el, a másikkal pedig az adatállományokat, egységeket, ellenfeleket, tárgyakat módosíthatod. Az,

nyelneked megfelelő, egyedi pályák, amelyet aztán igen könnyen használhatsz a hálózati játékokban.

Egy biztosan elmondható, ha másnak nem, hát az elsőt rész kedvelőinek: a Soulblighterre érdemes volt várni, következhetnek a hosszú álmatlan éjszakák a monitor előtt, akár hálózaton, akár otthon.

Schuerue

## Myth II

FEJLESZTŐ: Bungie  
MÁDÓ: GT Interactive  
WEBSTE: www.bungie.com  
MEGELÉKEN: megjelent

### Kettegére

Minimum: P133, 32MB RAM  
Ajánlott: P200  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: LAN, Internet

Kétféle: www.bungie.com

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavaltóság  
Zene bősége

### Summa summarum

A veres közepkor a maga csodás világában

## végítélet

88%



Miközben az erkélyen cigarettázva e-  
dikk bevezetőjének kezdő sorain gon-  
dolgom, hátam mögött a szobából  
hallom, amint a televízióban bejelentik, hogy  
mint egy félórás ismét megkezdődött Bel-  
grád bombázása. A csendes, kora tavaszi es-  
tén, március 26-án, a felhőfoltos, csillagos  
égen gyönyörködöm. Az égbolt középről,  
valami szokatlan dolog húzza félre tekintem-  
tem: délkeleti irányból két fényes pont szá-  
guld végig az ég egy tiszta szakaszán, majd  
egy nagyobb felhőpamacas mögött eltűnnek  
szemem elől. A sugárhajtóművek hangja, a  
jelenségtől kissé elmaradva érkezik: a légi-  
erőcsőktől távol, ekkora sebességgel, líba-  
sorban, csak egy katonai géppár igyekezhe-  
tett valahova. Talán egy tankergépet igye-  
keztek elérni mihamarabb, talán a szusz-  
zánsnyí pihenő miatt sikerült nyújtottabbra  
egy forduló. Gyanítom, hogy soha nem fo-  
gom megtudni az igazi okot, hogyan, és mi-  
ért tévedtek szülő- és lakóvárosom, Cegléd  
légtérébe. Nem sok időm van töprengeni,  
közeleg a lapzártás, és akármennyire sincs  
kedvem most a "hű de jó lövöldöztem -  
akárhöl" szöveghez, meg kell erőszkölnöm  
magam...

Az elmúlt negyedéves minden hónapra ju-  
tott egy szimulátor program, amelyben a  
Falcon 10, vagy mellékszereplőként jelen-  
kezett. Lassan igazi szakértőjévé váltunk a  
típusnak, nemcsak a technikai adatait, ha-  
nem a repülési tulajdonságait, és a fegyver-  
zetének hatótérét is illetően is.

A most ismertetésre kerülő program fő had-  
siteret Afrika különböző térségeiben, így  
Marokkó, Etiópia, Madagaszkár (1), és a Rift  
völgyében találjuk. Előzetesünk zömét (eg-

őcéantól, a Gibraltári-szorostól és a Földkö-  
zi-tengertől határolva, domborzati jellemzőit  
pedig az óriási, 4165 méter magas Toubkal  
csúcsával kiemelkedő Atlasz hegység hatá-  
rozza meg. Afrika észak-keleti csücskén ta-

bevetések közben remek, a táj hangulatát  
idéző zenéket hallgathatunk.

A reklám után megállapíthatjuk, hogy bár az  
Aggressor katonai szimulátornak készült, a  
békésebb beállítottságú Flight Simulator

jutottunk. Semmi olyanl nem fogunk talál-  
kozni, amit rutinosan ne tudnánk kezelni.  
(Szeretem a puritán dolgokat.) A Single Play-  
er (magunkban játszadunk) menübe jutva,  
célserű, sőt kötelező kezdetnek a Training  
Missions (gyakorló küldetések) közül választ-  
va ismerkedni gépmadarunkkal. Míába a sok  
F-16-os fedélzetén előlított szimulált repült  
is, mindegyik programnak van valamilyen

# SÓLYOMFÍÓKA

# F-16

# AGGRESSOR

lálható Etiópia, melyet szintén az Etióp-ma-  
gaszföld tesz különlegessé, 4620 méteres  
Rasz Dasen csúcsával, és a 6000 láb magas-  
ságban található zöld vízi Tana tóval. Kenya  
és Tanzánia határán (Rift Valley) található az  
a világhírű Nátron tó, mely fölött elrepülve,  
ne csodálkozzunk annak vörös színén. Ha

kedvelők is örömeiket

fogják lenni benne.

"A puding próbája az

evés" – szokták idézni,

a magyar fiúink kissé

falsul hangzó angol

mondást... "Bármilyen

szerű és bármilyen jó,

csak akkor ér valamit,

ha megkapjátok" – idé-  
zem egy idősebb bará-  
tom mondanát a nőkről,  
amit most átkonvertá-  
lok a számítógép pro-  
gramok világába. Hóna-  
pokig teszteltem 586-  
os alaplapon PentiumII-re megálmodott cso-  
dákat, van tehát benne tapasztalatom, mi-  
lyen kellemetlen, amikor hardverpapa nem bírva  
a hajszát ifjonti szoftver-arzájával, szuszogva-  
nyögve megadja magát. Nemcsak bosszantó,  
megalázó is a dolog, lényeges tehát megte-  
kinteni a második lap alján található tegla-  
lapban, a "baby" elvárásait! Rendkívül kor-  
rektül hangzik ajánlata, hogy mit, és mennyi-  
ért, amikor azonban belefelelek a hancu-  
rozásba, tapasztalataim szerint 10 gyorsabban  
szeretné köpülni a vaját, vagyis a tesztelésre  
használt Pentium II-t is rá tudná kényszeríté-  
ni – ha a datagátra nem is, de – néhány  
nyelvbotlásra.

Ha tőlünk egy viszonylag hosszúnak tel-  
sőt töltötésen, a szimulátor fő menübe

Dray, 1030 begin 1030 Toubkal  
Increase your throttle to maintain thrust, avoid slowing down the runway.  
This can keep the engine at low power by using the throttle control.  
Throttle speed is around 700 units.  
Make sure your wheels are turned up or you will not be able to move on the runway.



Hát mit mondjak: nem rossz, de  
azért ennél már szebb 3D'fés  
Falcont is láttam

alábbis kezdetben) MiG-19-esek, és MiG-21-  
esek alkotják, amelyek egy F-16 C block  
50/52-es realisztikus modelljének igazából  
nem lehetnek ellenfelei. Ettől függetlenül a  
program szerzői a magas adrenalin szint ked-  
velőinek is felhőtlen élvezetet ígérnek. Igye-  
kezetük szerint a kezdő, de a veterán szim-  
ulátor-nyűvők is megtalálják mindazt, amiért  
érdemes lesz megnyitni pénztárcájukat. Az  
Aggressor 3D-s világa mintegy 900 billió  
négyzetméteren Afrika legváltozatosabb tája-  
it foglalja magában. A különböző napszakok  
széles választékával ugyanazon területek  
legkülönbözőbb arculatai tárnakuk elénk, a  
legfantasztikusabb színvilágot felvonultatva,  
amit eddig talán egyetlen szimulátor palettá-  
ja sem tudott elővarázsolni. Mindezek igazolá-  
sára elég a térképre pillantanunk. Marokkó  
Afrika észak-nyugati csücskén, az Atlanti-

már erre "kirándulunk", érdemes gépünk ro-  
bajával felkavarni a Seregeti nyugalmát, a  
Viktória-tó csendjét, és  
visszafordulva megke-  
resni Afrika legmagas-  
sabb, 5895 méterre, az  
állandó hóhatár fölé  
nyúló csúcsát, a Kilí-  
mandzsárt. Egy utazá-  
si iroda sem szervez-  
hette volna külön-  
külön: kalandozásainkat a szim-  
ulátorok világában  
eddig ismeretlen szí-  
zen, Madagaszkáron  
tudjuk befejezni.  
Szemünkön kívül, fü-  
lünkkel is elképzeltük  
a 3D hanghatások, és

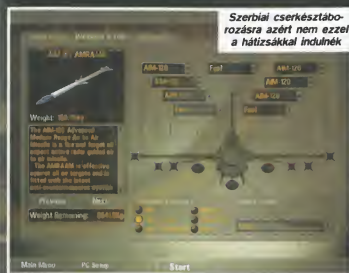


Csúszót kezelve,  
balra, kezeléssel és  
persze sok kis bízonyítól



Kézifékes forduló következik





Szerbiai cserkészszabó-  
rozsra azért nem ezzel  
a hátsókkal indulunk

sajátossága, bogara, ami miatt újra kell kezdenünk az ismerkedést. A bevezetőben említett "szakértővé" válás arra vonatkozott, hogy az összegzett tapasztalatok alapján kialakult képből lehet az igazi Falcon harcértékére következtetni. Egyéb okai is vannak az "iskolapadba" ülésnek, ugyanis amíg nem járunk ki az iskolát, a program erősen korlátozza hadjáratban való részvételi jogunkat. Hába is nehezményezük ezt, ez van! Kénytelenek vagyunk tehát elvégezni, a következő kurzusokat: 1. Takeoff: felszállás. Az oktatás alatt minden üzenet megjelenik a képernyő bal felső sarkában is. Az oktatás kezdetén néha úgy tűnt, hogy talán maradtunk a felrakók hosszabb ideig is, normadik, negyedik alkalommal ismételve a dolgot bejutunk, hogy a kiinduló időzítés éppen jól lett optimalizálva. 2. Waypoints: navigálás. Nagyon lalett egyszerűsített, könnyen elsajátítható, a valóságban nem sok hasznát venni-  
nénk az itt szerzett "tudásnak". 3. Escort a Plane: Légi fedezete egy Learjet 31A-nak, mondhatnánk, de valójában nem a fedezeten, hanem a "lépéstartáson" van a hangszól. Ne maradj le, ne hagy el, figyelj, kötelekrepülés közben mit látsz a radaron, stb. Más programokban a légi manőveres gyakorlása közben megszerezni még az itteni gyakorlatot.

azt hittem, csak bekezelem, hogy kólikás, és kehes az én félvak, gebe "lovam". 5. Landing: leszállás. Néha gyerekjátéknak tűnt, néha pedig az akut "ló betegségek" miatt problémákat okozott. Nem árt több időt szánni rá.

A kiképzőbázis és a főhadiszállás Madagaszkáron található. A helyi lakosok legnagyobb öröme, itt kedvükre kihajthatjuk a szuszit pegazusainkból, az sem baj, ha közben patkók potyognak az égből.

Pattanjunk fel végre a gép fedélzetére, úgyis ott szokott elődölni, hogy összességében tetszik-e a munka. Akkor, amikor elkezd egy új szimulációt tesztelni, mindig lejegyzem az első benyomásaimat. Azért bizonyult ez bevált módszernek, mert ha a későbbiekben nagyon megletszik valamit, akkor hálomias vagyok megelégedve az apróbb hibákról, és fordítva, ha az összkép negatív, a pozitívumokról feledkezem meg az értékesnél. Például a feljegyzéseim között bogarászva találtam most is egy "a HUD rosszul látható, aprók rajta a karakterek" jegyzetet. Csak később derült ki, hogy a HUD is nagytípusú, a

kezdeti negatív észrevétel tehát azonnal átalakult pozitívá. Egy másik példa: az ismerkedés alatt, megragadtam a hajtomú kiemlő nyílása, amit a teljesítmény függvényében változtatja keresztmetszetét. Láthatunk már ilyen, nem ez az első, amikor ezt is szemléltem, de a lemezek külön-külön mozgása mindenképpen újszerűnek hatott. (Mire a tikkett írom, ez már közel sem olyan érdekes, ha nem szerepelne a cetlimen, lehet, hogy meg sem említeném.) Legyen ez tanulság az olvasó felé, attól, hogy a teszteszt bizonyos dolgokról megfeledkezik, vagy nem tartja érdekesnek, hogy említést tegyen róla, még nem biztos, hogy nincs is! (Természetesen minden esetben a korrekt tájékoztatásra töreksznék, de a szubjektív véleményemről millió összetevő befolyásolható.) A Falcon 4.0-nál említettem, hogy amennyiben a kabin belső részében a kezelők is mozognának... Az Aggressorban teljesült kívánságom, már mindkét kezünk mozog. A gázkaron lévő balkezünykőn vehető az jobbba észre, de ez így a természetes, a botok fogó kéz elmozdulásával a valóságban is csak milliméterekben mérhető. (Tényleg csak zárójelben: "akkó má" a lábaidról mi feledkeztél el?")

Külső nézetben a szárnyak alatt valóban ragyognak a fegyverek látnak, amelyekre a bevetés előtt, vagy miután a dal odatervezünk. Ezt inkább természetesen, mint piros ponttal jutalmazandónak tekintem, de előfordult már, hogy egy másik programban ez nem így volt. A külső nézetnél maradvány, hogy a fegyverek látnak, a fűtőkábel egyensúlyozó farnához repülőgéppel. (Gaz ebből csak annyi látható, hogy az orrútna nem érinti a földet, a levegőben lóg. (A többi pedig hozzátesszi az ember vagy...) Az autópályát is jól megértélt vagy kétszer, használatos a gép szétmozog, még a domborzata is úgy tűnt, hogy odátégl, a cikkhez mellékelni képeket "fotózgatni", amikor legnagyobb meglepő-

beneséme egy enyhén emelkedő dombhajlat, aminek jóval alacsonyabban kellett volna tennie, hogy átsuhanok felette, egyszer csak nem rohant.

Említettem már a "ló betegségeit" szárazságváramnak. A billentyűzetről vezetett gépet erőltetnek, látóvonal, bukásdőlésnek, egy Falconhoz méltatlannak találom. A túlterhelések hatására pillanatok alatt elfekedő, vagy vörösdőző képernyő miatt neveztem fentebb felváltások. (Talan lefelejtették rólunk a G-ruhát?) Az üzemanyag fogyasztással sem gyúlt még soha ennyire a bajom, pillanatok alatt elfogy, még akkor is, amikor kifejezetten kerültem a szomszias tüzer módjára vedelő utánpótlás használatát. A fegyverek kilövése, elhasználása után sem vettem észre, hogy meglátódott volna a paripám, ezért nem is csodálkozom, hogy nem lett a programba építve azok vérszédülése, ha nem veszi figyelembe a súly- és légelemlens csökkenését, minek is. A halott sívár repültek, a kusza összevisszaságban "felépített" emeletes házakról egy-egy mecses

Falcon hegymenetben



1200 méter magasból még talán elfogadhatón fest egy város, de aztán...



Lego-New York közepében egy mecses. A műveim nagyban hasonlítanak a hokidővel Indica Allahot



körül, már lehet, hogy illetlenség is említést tennem. Szegény Aggressorról most alaposan lehúztam a keresztvizet, pedig nem is az elejéki oldalról próbáltam meg közelíteni felé. (A függetlenek élete sem fenékiq fejtel.) A kézikönyvben (időig tudtam megállni, hogy ne említsem) kéri, hogy a programról alkotott észrevételeinket osszuk meg Bob Virtekkel, a General Simulations Inc.-nél, Gondolom, jobban leszem, ha nem zaklatom, és "csak" veletek osztom meg véleményemet... SzJC

## F-16 Aggressor

FEJLESZTO: Gossler Simulations  
KIADÓ: Virgin  
WEBSITE: [www.vic.com](http://www.vic.com)  
MÉRLEKES: megleknt

### Beállítások

Minimum: P133, 32MB RAM  
Ajánlott: P200, 32MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: Modern, LAN

### Beállítások

Látványosság: 100%  
Játszhatóság: 100%  
Szavazás: 100%  
Zene: 100%

### Summary

Aggresszvívóknak válnak, aki kihozza vele

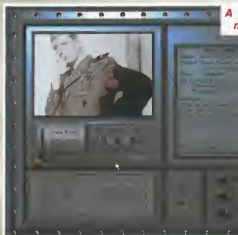
végítélet

84%



A kinek volt szerencséje már a 64-es és Spectrums hőskorban is játszogatni néhány játékkal, és azóta is figyelemmel kíséri a világ ügyes-bajos dolgai, az – legyen akár RPG-, akár stratégia-fan – rendszerint szent áhitattal figyeli, ha egy játék dobzáról az SSI logója mosolyog le rá. Az biztos, hogy máris többször is arany betűkkel írták be magu-

A Hattárból a Lavocska még csak-csak, de a szovjet SB-2 közeli már elég lehangoltan fest



A világ tele van magyarokkal

kat a játékok történelmekönyvébe, tehát most is valami nagyon kellemes számítottam, amikor a Luftwaffe Commander Introjában megjelent a jól ismert embléma, még akkor is, ha a játék készítőiben ez esetben az Eagle Interactive-ot írták le. (Bár mint hamaros kiderül, ez azért enyhé költői túlzás volt.)

## BEMUTAKOZNAK A SZEREPLŐK

A játék a Digital Combat Series új darabja, amely a Panzer Commander páncélos hadművelet után a II. világháború (sőt, a spanyol polgárháború) legértékesebb bennünket. A főmenüben szokás szerint (időnként azonnali bevetést egy rakásnyi célpont ellen, illetve a Single Playerben találjuk a szokásos egyes küldetések, campaign és egyénleg fabrikáló-

tó légi csata opciókat, de előtte mindenképpen érdemes betérni a repülőgépek azonosításához, ahol megismerkedhetünk a szereplőkkel.

Mi a szüzmária?! – szakadt ki belőlem, amikor rögtön elsőként egy Heinkel 51-es kétféldől nézett rám a monitorról, és a csuklós tovább folytatódtam, amikor továbblapoztam a nevek között. A játékban ugyanis 55 (igen, ötvenöt) különböző géptípus található, amelyek között egy csomó olyan szerepel, amelyről csak a téma iránt nagyon érdeklődők hallottak valaha is (francia Dewoitte 520-as, holland Fokkerok, angol közepes bombázók majd teljes létszámban, a szovjet légierő ügyesek) – szóval tényleg le a kalappal a garda előtt! Ezek közül 11 típust repülhetünk, amely összeg némi csalással jött össze: a Messerschmitt 109-es D,

E, F és G változata négyek számát, pedig a műszerfaluk tők ugyanaz. Mellettek még van három Sziklus (angol Spitfire I, jenk P-51 Mustang és a sugárhatóműves Messerschmitt 262-es), még négy megfigyelt darab: a német kétféldől Heinkel 51 és 72 nyilván a campaign szervezése miatt (lét, később) került be a válogatásba, a szovjet IL-16 Rata és az amerikai gyártmányú, de szintén szovjetek által használt P-39 Airacobra azonban meglepő kuriózum.

A megdöbbenés okozta csuklás tovább folytatódtam, amint jobban belemélyedtem a dolgokba – csak épp ellenkező előjellel. Minden egyes géphez tartozik ugyebár egy kép is – hát apám, ahogy azok kinéznek! Ennyire elnagyolt, aránytalan rajzokat azért nem vártam volna. Kábé úgy aránylanak a valósághoz, mint mondjuk egy fröccsöntött figura a kinal papírról egy Tamia modellhez. Persze nyilván ugyanaz követte el (talán valamelyik producer unokája), mint aki a háromméretű rajzokat, amelyek pont olyan borzalmasak, ráadásul úgy fest, hogy erre a célra a Paintbrush talán a legalkalmasabb eszközök. Na mindegy, ugorjunk. A repülhető

gépeknél még megnevezhetjük a műszerfal kiosztását (ami ugyan színes mellettként a kézikönyv tartozéka is, de azért hasznos mulatság), illetve a "felderítésnél" hallhatunk pár szót a gépekről. Az mondjuk komoly szépségiba, hogy CSAK a repülőtől, de azért itt is van egy meglepetés: a Me-262-ról egy német, a Mustangról, a Spitfire-ről és az Airacobra-ról egy jenk beszél – a Messerschmitt 109-esek szakértője viszont Karácsonyi Miklós hadnagy, aki a magyar Puma vadászszázad kötelékében 7 hitelesített és 1 valószínű légi győzelmet ért el. Mellesleg kíváncsi vagyok, látta-e a játékot. Szerintem nem, mert ő talán szót volna, hogy az F változat leírásához olyan fotót tettek róla, amelyen egy G-6-osban ül, a képen pedig egy E légi csavarja van. Meg hogy az a "Focke-Wulf" az Focke-Wulf. Meg hogy koreai felségjel van az IL-2 Sturmovikon. Meg még tán lett volna egy-két keresztene száza, de mi most inkább lépünk tovább.

## AZ ELSŐ REPÜLÉSEK

Most, hogy ilyen szépen megismerkedtünk a szereplőkkel, el is vihetjük egy körre az egyet. (Igérem nem fog sokáig tartani...) Mivel nyitnának én mindig a falr járt hiva voltam, én egy Me-262-t követtem el. (A "fair" ugyan-

szállunk követő kameránézetből! Elég érdekes egy látványból volt részem. Amikor az előbb a kabinban megmozdult a műhőzont, a gép fel-emelte az orrát (ami felszálláskor tényleg jó ötlet egy orrkerekes gépnél) – a farokkészt viszont a vezérsíkkal egyetemben lesüllyedt a FÖLD ALÁ. Ez ám az épületes látvány! Persze nem alapvetően rossz a koncepció, mert közben a képernyő terején jelez a masina, hogy teljesen visszasett a sebességre. Mylrán érezte, hogy a gép félig el van ásva, akkor csökkenie kell a sebességének is. Ettől ötleim támadtak, mert kedvelem a kretén tesztek. Megismerttem a produkciót, de amikor a gép elkezdte elátni a farkát, mindig gyorsan visszanyomtam az orrát a földre. Így nagy ügyesen sikerült egyre jobban növelni a sebességet. Ióvel persze a program észrevelte, hogy már pár perce elfogyott a kifutópálya és mi már egy jó ideje robogunk itt a réten – és akkor engedelmesen orr buktatta a Schwalbét. Akkor viszont nincsen semmi gond, ha 150 felett kezdjük megmenni a gép orrát, ugyanis rögtön vagy három métert ugrik a magasa, és már repülünk is.

Ez egyenesen viszonylag meglepő is, akkor kezdődnek a gondok, ha fordulunk meg. A kézikönyv ugyan a billentyűzetet és egy gagyit joystickkal keresztül mutatja be a kezelé-

## WWII COMBAT FLIGHT SIMULATOR



Is az én értelmezésemben az jelenti, hogy nekem minájt nagyon sok sikerélményem lesz.) Ha nem tudnánk játszani, akkor lehetne ugyan a levegőből is indulni, de a föld felől, benne, hogy azért egy szöveg is van. Pedig a kézikönyv megfogalmazza, hogy legalábbis a föld felől. (Illetve épp nem tudtam, melyik billentyűzetkiosztás van, így maradtam a 90%-nál.) Felvitának a motorok, kerékek kienged, és bejöl! – már gurulunk is. Rátelptem a 'le' kurzorgombra, mert a kézikönyv azt mondta, hogy a "felszállási sebesség elérésekor" ez a teendő. Kár, hogy elfelejtettem mindegyik gépet megtanulni (ugyanis a kézikönyv egyikről sem írja, hogy mennyi a felszálló sebesség, nyilván ennyit azért illik mindenkinek tudnia) – seba, ha már ott vagyunk, csak felszáll a madár. Aha! Sülyyed a műhőzont, megmoccant a magasságmérő, a kabinból csak kékét látok – minden jel arra mutat, hogy repülök. BANG! Mi volt ez? Mert azt látom, hogy felrobbanom – de mitől? Noch einmal. Eredmény ugyanaz, így tehát elővettem a másol már bevált módszert: fel-

veket, de a föld felől, hogy egy jobb analógia legyen a műhőzont irányíthatná az a... A legrobbantóbb billentyűnyomás is annál vad kormányozzatlat eredményez, ami azonnal ellenkormányzást igényel, és ennek a játéknak előbb-utóbb a földet való találkozás a vége. (A robbanás viszont elég jó fest.) A kézikönyv ugyan regél bizonyos műrepülő manőverekről, de aki ilyenek megpróbálkozás, az maximum csak dugóhúzóba viszi a gépet. (Bár végül is az is egy műrepülő manőver.) Bármilyen manővert csak úgy tudtam végrehajtani, hogy nagyobb magasságból megkezdtem a fordulást, aztán a valódi pörgő gépen bekapcsoltam az autopilotát, az ugyanis szintbe hozza a gépet (ha tudja) és utána tartja az irányt. Ez a kissé háziágazás módszer úgy-hogy bevált egy panorámaperülésem – manőverező légiharcban tapasztalataim szerint nem túl hatékony.

Szóval a játék uszáry irányíthatatlan, és ebben a legjobban, hogy a legkönnyebb fokozatról beszélek. A nehézségi fokozat ugyan két szintben állítható: a Lovagkereszt teljesen reális (bár ennek a szónak ebben a játékban egy kissé már paranomális jelentése van), a sima



A szintszárat teljes kétszámában



Vaskeresztben szabadon kapcsolgathatók a szokásos kellemetlenségek (manuálisan kezelt kormánylapátok, kihagyó motor, napfény, stb.)

## A "LÁTVÁNY"

Ná ma már nem, aki akkor legálább ilyen szegény – vártaként, de a Luftwaffe Commander ebben a reményben is megcsal bennünket. Pedig azazl kezdtom, hogy az összes faragott opciófot felnyomtam a csúszkára. Nehogy azazl vádolgatják, hogy felszínes vagyok, kezdjük a felszínnel. Amíg magasan repülünk addig nincs is nagy gond vele, szóval ez nem rossz. Később minden persze nem érdemes a földhöz, de nincs ez másképp kategóriájának egyébe darabjalma sem, tehát ezért igazán nem érheti szó a ház elejét. A kabinok ugyan nekem egy kicsit sivárnak tünnek, de végül is a műszerfalak korrekettek és így a "virtuális kabin" opció is. A gond akkor kezdődik, amikor elkezdjük a kabinat. Ha jól ésszeszámolom, egy külső kamara van, igaz, azt a numerikus bilentyek között forogtatjuk és lehet zoomolni is vele. Csak minek? Amikor először meglát-

Persze van olyan is, ami tényleg jól sikerült: a katapultáló pilóta például poligonokból van, és tök jó, ahogy lebeg lefelé az ejtőernyőjén. Ezenkívül még jól fest a földbe csapódó gép – vagyis az a két momentum, amikor vége a dalnak.

## A KÜLDETÉSEK ÉS A CAMPAIGN

Előbőlnék először a játéki díjazásért  
(spanyol polgárháború, Nyugat-Európa 40, an-  
glikai csata, Szovjetunió és Németország) köz-  
lél válasszanak, ahol mindegyiken 10-10 ki-  
lombózd vadászbevetést (bombázók fedezete,  
elfogás, szabad vadászat, vadászbombázó be-  
vetés) próbálhatunk teljesíteni. A campun ki-  
csit korlátozhatók lehetőségeikkel mind: ha  
török, ha szakad, csakis a spanyol polgárho-  
ráról kezdődően lehet hajdárátok játszani, így  
mindenképpen egy Heinkel 51-eszel kezdjük  
meg karrierünket. A bevetések elvégzésén  
nem árt odafigyelni, hogy mi is a feladat,  
ugyanis waypointsokat lehet nem kijelölni és az  
autófeltöltés sem visz a célterület felé. Külön-  
böző

Hoppá! Valakit mintha kilöttek volna mellőlem. Érdekes, pedig eddig egyedül repültem



A félig elhantolt M-262  
gabonaiak által működő

az ejtőernyős közmondást, hogy ők tudják, hogy miért dalolnak a madarak. Mivel eddig még nem volt szerencsém egy zsáknál selyemdarabbal klugrálni különféle repülőgépekből (és ha nem muszáj, a jövőben sem áll szándékomban), én ezt a tudást nem tudom megosztani veletek – abban viszont biztos vagyok, hogy NEM azért, mert a Luftwaffe Commandertől tanultak repülni!

egy kicsit, hogy a meniklon patkó legelső indítójára úgy szól, mint egy homokfúvót bekapcsolva! Jönne, és csak az vizsgálja az embert, hogy a patkósak akkor sem szűnik meg, amikor "Miki Karacsönyi" meséll az éjelenyelt a Messerli. A 60 oldalas kézikönyv sem egy nagy durván: csak ötvenet ismerlet az ópicókat, í pár szót az alapvető repülési manőverekről és néhány megfigyelt a repülőket típusokról. Felszólal sebesség ugyan ezeknél nem szerepel, viszont megtudtam belőle, hogy a sugárhatárolt Me-262 LASSAB, mint az 1938-as Bf-109, viszont az összes technika bármilyen teljesen megkezdte a Bf-109F-let. (Alattán) az a közvéleménye, ha copy parancsot gyakran használunk kézikönyvekben.) Szóval a kézikönyv is csakon olyan, mint a láték.

Valamelyik Moldova könyvben olvastam azt

campaignnei ez igen nagyrafordított vállalkozásnak indult – de nekem semt sem meggyőződéses, hogy ez a játék 50%-ig lett befejezve. Ez a kln-  
dulási alapján mondjuk nem rossz, már csak  
arra lenne szükség, hogy odaadják a European  
Air War készítőinek és a WW II Fighters grafi-  
kusainak, hogy ugyan legyenek már szívesek  
a másik felét megcsinálni! Jelen állapot-  
ban azonban csak valami profi analóg joys-  
tickkal rendelkező mazochista fog veze huza-  
mosabb időt eltölténi – az is csak akkor, ha  
odakint nagyon esik az eső.

**CoVbo**

**NEM KELLETT VOLNA...**

Nem volt szó még a hangokról, amelyek  
mondiuk nem rosszak, mindössze az Idegesítő

**Párizsi körrepülés egy Ratával. Meg-  
miért olyan nehéz az irányítás! Ott  
felejtettem az oldalkormányt**



tem a gyerekek, azt hittem nem vagyok a 30-35 éves (példá anélkül se is tudni a jóték), ha az ismerkedésben látott sílírók egyelőre voltak, akkor tulajdonképpen csak elfelejtették a játként való létezésüket. A repülőgépek már elég ritkán, de a főbb azaz nem végképp bucsú kaptak (Hoggy! Át lehet váltani azokra is, tehát ma is lehet: KITSZER anyai karamenzet van, mint az lenni általítottam). És megérttem, hogy a dérk programozók egyikezésen sőt egyenlő a poligonok-ma meg a textúrákkal a sebesség érdekében, de az IT már egy néz ki, mintha egy P90-16 MB RAM-szerver lenne fordítva kerekítve voltak. Amikor átváltunk külső nézetre, az engine nyilván leg fő vagyis "alapon dönti el, hogy a gének legyen-e oldalkormány (szegény kicsi 16-osos magasság) sem volt. Ha megvan az egész vezérlés, akkor is van bakitól: ha nincs rászám szám, akkor a gép két oldalán levelezte egy-más túlkörre, ami ténylegesen szimmetrikus felségjelteként meg elmege, de például a Messerschesgittel hátjánál látni önkényuralni legelő helyén néz ki egy mandarinból. A fővel felhők is meg emennek valahol, csak a közeli emelő látnak az emberek az az érteke, hogy összeváltva napiraksók között vannak.

## Luftwaffe Commander

FEJLESZTO: Eagle interactive  
KIADÓ: SSI/Mindscapes  
WEBSITE: [www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)  
MEGJELENÉS: megjelent

## Ketyere

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P233  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

[illegible]



**Premier Manager 99**

FEJLESZTŐ: Gremlin

KIADÓ: Gremlin

WEBSITE: [www.gremlin.co.uk](http://www.gremlin.co.uk)

MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**

Minimum: P133, 16MB RAM  
Ajánlott: P200, 32MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: modem, soros, LAN

**Külső/belső**

Látványosság: 

Játszhatóság: 

Szavaltosság: 

Zenebóna: 

**Summa summarum**

Időre lenne már egy kevészt nagyobb  
leplekkel fejleszteni ezt a játékot

**végítélet**

**80%**



Mióta elkezdtem facimanagerekkel játszani várak egy olyan játéka, amelyben magyar csapatokat is irányíthatok. Sajnos ez a vágy eddig csak egy-két magyar csapat feltekintésével (és nem irányításával) ellensúlyozódott, ami nem túl szívesítő. Egészen eddig a pillanattá! A Ubi Soft játéka több mint ezer egyéb mellett viszont tartalmazza az 1998/99-es lény mind a tizenkét elsőosztály magyar csapatát, ígyhogy szőjanak a dudák, lengjenek a zászlók, és mivel bármelyiküket menedzselhetjük is, akár a görögöt is kilyűlhatnak!

Egy sportmanager program egyik legfőbb ismérve és mérője az adatok mennyisége és élethűsége. A Football World Manager esetében az elsővel nincs is semmilyen gond, ugyanis maximalizált beállítások esetén 48 (!) európai és 5 dél-amerikai ország ligájában tevékenykedhetünk, méghozzá egyidejűleg. Ezzel valószínűleg a program új világcsúcsát állított fel – legálábbis én még soha, sehol nem találkoztam ilyen mennyiségű irányítható csapattal. Ami az élethűséget (tehát a pontosságát) illeti, azaz már már van egy kis gond. Természetesen a nagyobb játékokat képviselő, nyugat-európai szuperszereplők és bajnokságok adatai stimmelnek, a futottak-még kategória (természetesen

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig). Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-



Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi



adatot, egyszerűen írtak valami kisebb számot. A stadiont meg lehet nézni, hlt itt aztán végepp érdekes dolgokat látnak – mondjuk szerintem öröklének a csapatok, ha bármelyiknek is valami hasonló lenne!

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességre vonatkoznak. Amelyeknél nem tudták a pontos

Nini Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidi

A játékosknál is szomorúság a helyzet – amely csapatnál egyáltalán felbukkanak valós nevek, uti is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasavágás német taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmunkát illeti, itt minden manager-fanatikus elégedetlent cselethet: minden meg-

található, az átgazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzőtervek összehállásáig).

Különösen ebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és potonvagyiszeri.

Szepele minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valószínűleg akarnánk lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő lényétől kezdődően beievoland az UEFA-kupa.

Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupákkal tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekes ezeken keresztül a program az egyes csapatok teljesítményét és várható eredményeit. Például a ná-

két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk nem minemű csalás! Is feljogosít minket, mert ez vica versa így is kijelölhet egy BL-meccsen és a büntetés a két hazán letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokból is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál.

Ez kissé nevetésges,

de megvan az az

előnye, hogy így

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobautjuk ki a programból) igen élvezetes. Mindenféle statisztikát adhat látható, taktilak, játéktípusait válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Főül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jelenetek láthatók (és ez egy idő után szalonosság válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól lesztáhatjuk a játékosainkat, akár egy igaz edző. Jól látnyavasszunk tehát, mint a Championship Manager meccsét, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értém ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800\*600-nál nagyobb méretű (márna idegesítő), wineplore-szerűsben választhatunk az országok és csapatok között, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimért állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen le-

Idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság (is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevéken kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképessé



**M**anapság egy halottaskocsit vezetni nem túl nagy karrier – nem úgy viszont a jövőben, ahol ez rendkívül nagy kitüntetés! Jé, persze azt hozzá kell tegyük, hogy 2408-ban egy újabb értelmet nyer a halottaskocsi kifejezés: ezen a néven emlegetik majd azokat a járgányokat is, amelyekkel a világ legtehetségesebb versenypilótái mérkőznek meg egymással. Pilóták, akik hősként vannak számon tartva, s mindenki az ő sorsukért izgul.

Nos kérem, erről szól a Dethkarz. Végre egy kis változatosságot – mondhatnánk a játékok keretrendszerét kapcsán. Végre egy játék, amiben a közeljövő nem holmi rémképként sejlik fel: a Dethkarzban ugyanis a 25. évszázad csodás. Békesség, nyugalom honol a Földön, s csak a versenypályákon ütik egymást. Csak egy a bűköző: minthogy jómagunk egy pilótát fogunk alakítani, az említett "változatosságból" nem sokat fogunk tapasztalni. A Dethkarzra éppen az ellenkezője jellemző: egy abszolút szablonos autósverseny a szokásos "Wipeautos" jövőképe ágyazva, ahol a versenypályákban kiemelt szerepet kapnak a fegyverek.

A futamok négy helyszínen kerülnek megrendezésre: Metro Cityben, a városban, a legnagyobbnál városban, a sarkon, ahol feljegesedett pályán kell helytállni, majd a gazdagok üdülőhelyén, a tengerparti Grand Keysben, és végül egy idegen bolygón, a vulkanikus Vörös Planetán. Mint látható, ide-oda csapodunk a különböző végletek között: tűz, víz, jég, stb. Egy dologban azonban valamennyi pálya megegyezik: mindenhol többnyire a magashoz kanyarog az út, minek folytán minden egyes tévedésünkért több méteres zuhanással fizetünk meg. Igaz, ez a zuhanás nem életveszélyes, sőt, még csak nem is sérül az autó, de éppen elég az is, hogy a kocsit visszahelyezéséig értékes másodperceket veszünk. Attól függően, hogy milyen versenyzőstábornak indulunk, azaz milyen nehézséget választunk, a helyszínek egy alakítják ki a pályá-

kat. Mindenhol van egy rövidebb, egy közepes, és egy hosszú pálya. Elágazások nincsenek, illetve mindenhol csupán egy: a kiállósáv. Ebben a célegyenes mentén húzódó sávban tudjuk az autók energiáját visszatölteni, amire szükség is lesz, hiszen a megelőzőkkel előszerezett eregetik utánunk a lézereket. Hason-

lóan a helyszínekhez autóból is négy típus van: ezek a menettulajdonságaikon kívül a fedélzeti fegyverükben is különböznek – plazma, illetve lézerefegyverekkel rendelkeznek. Részemről mondom a fedélzeti fegyvereknek nem tulajdonítottam különösebb fontosságot, ugyanis az ellenfelek likvidálásához elég sok lövedéknek kell célba találnia. Sokkal hasznosabbnak találtam a speciális energiákat!

A pályákban időnként színesen fénylik tár-

rendkívül hasznos, ha túl távol van a kiállósáv.

**Piros:** rakétameghajtás biztosító nitro. Mivel nagyon kevés az egyes pályaszakasz, a nitrozás eléggé veszélyes.

Ha a játék erősségét kell kiemelni, annyit mondhatok, hogy a Dethkarz az utóbbi idők egyik legprofesszionális versenyjátéka. A vörös bolygón kráterek füstölögnek, a vízparton egy üvegpalotán keresztül még a tenger alá is lehalhatunk, s még sorolhatnám a pályák többi részét. Az autók szép áramvonalasak, s a választott versenyzőstábornak megfelelően egyre dübögősebbek. A hangulatot a rengeteg színes lézer is feldobja, vagy külön megemlíthetők a csak pillanatokra látható apró szemcsék a levegőben, melyek a sebességet érzékeltetik nagyszerűen. A szépséget leszámítva azonban – valljuk meg – teljesen átlagos az anyag. A baj-

# DETHKARZ

FUTURISTIC 3D COMBAT RACING

## Halálos matchboxok



Egyszer hopp, máskor potty



Az ellenfeleket nemcsak lárnázi tudjuk, hanem meg is



gyaklat pillanthatunk meg (mindig egyenvalban le-rakva, ahogy az anno a Mario Kart-ba szokás): ez a biztosíték a speciális képességeket, amiket aztán minél másodlagos fegyvert használhatunk. Az eltérő szín az alábbi effektusokat produkálják: Szürke: meglepetés, azaz ez egyfajta joker-szín.

Sárga: egyszerű torpedó.

Rózsaszín: rakéta, ami a legközelebbi célpontra áll rá. Az áldozat – ha idejében észbe kap – egy éles fordulattal meg lerázhathatja.

Lila: rakéta, ami a pálya nyomvonalaát követi egészen az első lehetséges áldozatig.

Zöld: aknaköteg, amit a mögöttünk haladók számára szórhatunk szét.

Narancs: az egyik leglátványosabb fegyver. Az autót egy energiamező veszi körül, ami "megrázza" a nekünk ütköző vetélytársat.

Világos zöld: meglepő formátumú pajzs. Az autók láthatatlanná válik, s egyszerűen átmennek rajta a lézerek. Vigyázat: a lopakodó üzem módjával azonnal megszűnik, amint egy másik fegyvert aktiválunk.

Világos kék: energiapajzs, ami elnyeli a durva sérüléseket és ütközéseket. Kék: azonnali javítás, ami akkor

nokságon kívül van egy időimítes játékmód, egy idő (be)állítható/játható szellemkocsi elleni verseny, és a háttérbeli játékok, van visszatérzés is, és nem utolsósorban van 19 elég intelligens ellenség is: egyszerűen ha úgy vesszük, van minden. Minden, de semmivel sem több annál, mint amit alapvetően el lehet várni. Száguddis techno-rock zenére némi lövöldözéssel fűszerezve: ilyet ugyebár már nem először látunk. Úgy is mondhatni: a Dethkarz egy tökéletesen lucatjáték.

V.Z.

### Dethkarz

PLAUSZT: beam international

MAIO: Mibourne House/Infogrames

WEBSITE: www.mibournehouse.com/dethkarz

REGULÁCIÓS: megierit

Kategória

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlat: P166/266, 32MB RAM

3D-grafika: D3D

Multiplayer: soros, modem, LAN(80)

Készítve/kiadva



Látványosság

Játékosok

Szavaztosság

Zenebona

Summa summarum

WipeOut-fele versenyjáték, átlagot meghaladó

grafikával – nem rossz, de semmi extra

végítélet

83%



Ezer éve nem biliárdoztam – jutott eszembe, amikor megérkezett a Gremlin Actua-sorozatának új tagja, az Actua Pool. Számítógéppel ugyan sosem szerettem különösebben, mert ha nem kapcsolom be valamit csaláshoz, mint például a gép ellen játszani rendszerint pontosan olyan esélyt jelentett, mint mondjuk snookerrel Jimmy White-tal: már a jegyszédők is hazamentek, mire eltemetett az első golyó, az Actua Pool azonban kivételében és a gép elleni játéknak is hozott némi újdonságot nekem.

Kezdődött az egész az irányítással, ami teljes mértékben az egérre lett alapozva. Lövés előtt a megfelelő ikonokkal ugralthatunk be különböző célzástípusokba:

üzemmodokba: foroghatunk az asztal körül, fel-emelhetjük a dákó végét, illetve megadhatjuk, hogy a megfelelő fals eléréséhez (vagy akár a golyó megugratásához) a fehér golyó melyik részét akarjuk pontosan megütni. Mozgásnál a kéz és a kameranézett mindig hűvös szimulálja a megfelelő testtartást. Lövéshez az általában ismert biliárdok rendszerint azt a módszer követik, hogy egy skálin kellett a játékosnak beállítania a lövés erősségét. Itt ez már csak gyakorló üzemmódban működik így, egyébként a lövés ereje attól függ, hogy a lövés ikonjának választása után milyen sebességgel rántjuk előre az eget. A valósághoz ugyan így több köze van, de biztos, hogy – már csak az egér érzékenysége miatt is – kevésbé precízeket tudunk majd lönni.

A magyar szalonok ürdöge jól teszi, ha a Pool-sulival kezd a játékot. Itt többek között az interaktív oktatásban megismerkedhetünk az alapvető lövésfajtákkal és akár rögtön meg is próbálkozhatunk velük, továbbá megtaláljuk 14 különböző biliárdstílus szabályleírását. Amit nálunk jobbra játszanak a kocsikban, azzal meg véletlenül sem fogunk találkozni, ugyanis Magyarorszá-

gon kívül sehol nem játszzák úgy, hogy az utolsó golyóhoz képest a szemközti lyukba kell eltenni a feketét és a fehér lepottyanása után nem lehet hátrafelé kezdeni, ellenben ilyenkor majd! mindegyik ismeri a "kézből jövők" minősített esetét (vagyis a fehér golyó bizonyos határokon belül mozgatható). A gyakorlásnál próbálkozhatunk még látványos trükkökkel (ahol elsősorban inkább a golyók megfelelő felállításán múlik a trükk, mintsem a személyes ügyesség).

szerintem – más a fiziológiája is: más képpen mozognak a golyók Idoru ellen Neon City üvegastalan, mint mondjuk Ed Case ellen a The Pitben. Kellemes vonás, hogy nemcsak egy fiktív név ellen küzdünk, hanem figyelhetjük az ellenfelünket, amint krétázgatja dákóját, gondterhelten hümmög egy elpuszkázott lövés után vagy éppen örül a győzelemnek. Még jobb, hogy már az első ellenfelek sem semmi srácok, de azért ők is el szoktak bémálni ordító helyzeteket – meg lehet verni őket.

Igy persze nem nehéz trükkös lövéseket lönni



## Dákói szigorral

Ezt már csak enni tudom elrontani



LACUSKA  
0 (2)

Hé, itt valami ropant csúszos lövés jött! Kijáratok valakit a golyóért



LACUSKA  
0 (2)

Idoru elmélytlen tanulmányozza az állást



(2) 1

Idoru

gen), illetve gyakorolhatunk. Utóbbinál van egy igen érdekes lehetőség: ha bekapcsoljuk, a program kiszámolja a homokos pályáját egy homokvíharban – azaz előre jelzi, hogy koccánás után merre fognak menni a golyók. Elég nehéz így elrakni őket...

Meccsnél indíthatunk egy gyors partit a gép által sorolt ellenfél ellen, a ranglistán előttünk álló négy legjobb játékosból (összesen 16

van) kihívhatunk egyet egy kiválasztott stílusú partira, a megadott helyen: megpróbálhatunk előbb kecmeregni a ranglistán az előttünk levők otthoni legyőzéssel; illetve bajnokságot indíthatunk. Jó ötlet, hogy a különböző ellenfelekkel különböző helyszíneken találkozzunk. Az talán már kevésbé, hogy a másik helyszín másik asztalt is jelent, amelynek –

san vadul villogott a képernyő. A kezéls elsőre kicsit szokatlannak tűnt, de aztán egész jól beletört a dologba. A grafika tulajdonképpen a 3D-gyorsítás miatt a biliárdok között talán élen járónak számít, és az asztalok valamint a golyók tényleg nagyon szépek. Az meg maradjon köztünk, hogy az itt szereplő figuráknál kevésbé szögletes és jobban animált példányokhoz is volt már szerencsém – de persze egy biliárdban nem is ez

a lényeg. Hanem az, hogy hogyan is mozognak a golyók. Jelenleg a szimuláció nem rossz, de azért még mindig jobban bírom a Pit lila, de hagyományos posztázási asztalt, mint mondjuk Neon City plexijét. Minden pályához más, az alkalomhoz illő audio zene is dukál: a Pitben kemény blues nyomnak, míg Idorunál techno szintik döngölnék. Lehet, hogy az Actua Pool nem fog a Heroes of Might and Magic masszába emelkedni az eladási listákon, de azért a maga kis portáján ott van az élen.

### Actua Pool

FELSZÓ: Gremlin

KIBÓ: Gremlin

WEBSITE: [www.gremlin.co.uk](http://www.gremlin.co.uk)

MEGJELENÉS: április

#### Ketgere

Minimál: P133, 16MB

Alkott: P200, 32MB

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: 8 fő/gép, LAN

Kézikönyv: Szabályok

Látványosság  
Játékoság  
Szavazás  
Zene

#### Summa summarum

A maga nemében sokkal kellemes kis játék, maga kérdés érdemes-e gépi biliárd

Végítélet

85%

Tiffany wins

Tiffany jól elpárolt, de egy meggúrt azért még hint lehet

LACUSKA

0

Tiffany

1

Game 2 (first Tiffany wins)

OK



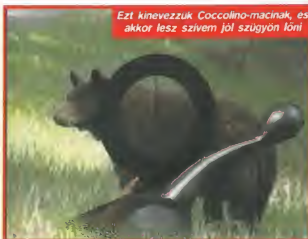
Szeretném előre bocsátani, hogy nem igazán tartom szórakoztatónak, és különösen nem sportnak az állatok lelővődését – még virtuálisan sem. Sport esetleg akkor lehetne, ha mondjuk a nyuszi visszalöné, de mint tudjuk, még húsvétkor sem ő viszi a puskát. Azonkívül szerintem a vadászt pont olyasfajta időöltés, amit számítógépen teljesen felesleges megpróbálni szimulálni. Ettől függetlenül mindig van egy-két teljes ismeretlenség homályában tengődő fejlesztő, aki megpróbálja. Tavaly volt szerencsém a Deer Hunterhez, amely '88-at idéző Amlás megoldásokkal állt elő – ehhez képest heletig vezette az amerikai eladási listákra (a 2. része ugyiszfén), de a legelképesztőbb az volt, hogy az 576 Shopbdi is úgy elkaptokdát, mint a cukorkát.

Valami hasonlóról van szó a Big Game Hunterben is, de itt már nemcsak szarvasokra vadászunk, hanem mindentféle nemes vadra. A játék

nál (9 golyós és sörétes puská, shotgun, 3 vadászj és 3 speciális puská) és a négy terepen több mint 50 helyszín.

A kiválasztott terepen indíthatunk Quick Huntot (a program összeszerke nekünk egy küldetést), de játszhatunk "campaign"-t is. Ebben az utolsó szögig nekünk kell összevásárolni a felszereléseinket: sátrát, bakancsot, távcsövet, irányítót, vadászati engedélyt és természetesen egy-vert a hozzá való lőszerrel. A kilőtt vadak után a trófea minőségének függvényében a szponzor díjat fizet, oh-ból felszerelhetjük az újabb vadászati jegyeket, illetve felszerelhetjük a felszerelést.

Kim a terepen amolyan a teendő, hogy távcsövet fogva vadat vizsgáljuk a környéket, de a vad



Ezt kinevezzük Coccipino-málnak, és akkor lesz szivem jól szjgyon kón

játékosoknak készítették, hanem olyan meg-szállottaknak, akik a gyerek gépén akkor is szeretnének hobbijuknak hódolni, amikor oda-kint tilalom van, továbbá elvonatkoztatnak az állatok lelővődésétől, és úgy vesszük, hogy ez

Szeretném előre bocsátani, hogy nem igazán tartom sportnak, hogy ha állatoknak acélkampokat akasztanak a szájába, és azzal kirángatják őket éltető elemekből (időig tartott a szőkeket a zöldeknek) – de marha jó móka! Egyrészt a hallal meg is kell etetni a csalt, és akin már heteket röhögtek a Kis-Dunán hancúrozó balinok, az tudja, hogy ez nem is olyan egyszerű mulatság! Másrészt a horgászatnak a halfogás csak véletlen, és ritka mellékterméke – a lényeg, hogy az ember távol a város zajától, közel a házigazda által dotált rek-szerűkhez heveressék a természetet lágy ölen, hallgatja a madarak csicscsrését, csap-dírozz, hogy ha jön a halór, vajon mit fog el-venni tőle, amikor nemhogy naplójegye nincs, de engedélye sem. Ez a feeling számítógépes földolgozásra pont olyan alkalmainak, mint mondjuk a vadászt – mégis épp olyan kedvelt



második része már két CD-re te-rebélyesedett, amelyen négy kü-lönféle vidéken vadászhatunk. Az első CD-n három észak-amerikai helyszínt találunk. Albertá-ban találjuk a legnevesebb nagyvadakat (barnamedvét, já-vorszarvast, karibut), Colorado-ban szarvasokat, őzeket és pu-mát, Új-Mexikóban pedig szin-tén szarvasokat, pulykát, meg valami szörös dolgot, ami legin-kább úgy fest, mint Vári Zoli há-romnapos borostával. A második CD szarlarva van fenntartva, ahol nagyobb afrikai patásokra (kafferbivaly, impala, zebra, stb.) és varacskos disznóra pul-fogathatunk. Statisztikai adatokat elheszélve a dolgot: 18 állatfajta, 16 fegyverből álló arze-



megtalálásában segít a kisérőnk is. Tök poén, hogy ha olyan állatra (illetve nemre) lövünk, amire nem van a vadászjegy, büntetést fizetünk, ha pedig olyan vadat puffantunk le, ami védett (eleve nem is lehet jegyet venni rá), akkor bevonják a vadászengedélyünket.

Hm. Hirtelen nem is tudom, mit mondjak a játékról. Grafikában és bonyolultságban valamennyit továbbléptek ugyan az elődöz képest, de ez egy Half Life-hoz szokott szemek technikailag még mindig létezőtlenes nulla – inkább nevezem egy multimédia produkciónak, mint klasszikus értelemben vett játéknak. Viszont ha figyelembe vesszük, hogy ezt a játékot nem "profil"

egy tevékenység szimulációja – úgy már egész kellemes a dolog, hiszen minden apróság benne van, amivel egy vadász csak szórakoznia kell. Üres perceimben már vagy három napja játszógtatok velem, és kezdem egészen élvezni. A látványt mondjuk nem, de a játékot igen.

### Big Game Hunter II

FILESTO: bunton

KÁDÓ: Hordames/Activion

WEBSITE: www.biggames.net

REGIOLINES: megerent

#### Ketysere

Minimum: P133, 16MB RAM  
Ajánlott: P166, 32MB RAM  
3D-gyorsító: nincs  
Multiplayer: nincs

#### Kisérőnk/befizetés

Látványosság  
Játszhatóság  
Szaveltóság  
Zenébóna

#### Summa summarum

Apunk vízszálat, ha utes kezzei  
ter meg a napjaki leszl

## végítélet

# 72%



témája egyes népeknek, mint mondjuk amaz. Tök jókat szoktam röhögni rajtuk.

A Pro Fishing 3D-ben a horgászat egy speciális formáját üthetjük, amelyet – ha jól tudom – összefoglaló néven pergető horgászatnak neveznek az okostojások. Ezt ragadozó halakra üzük, különféle műcsalikkal. Némileg nagyobb ügyességet és finomabb felszerelést igényel, mint a hagyományos úszós vagy fenekező horgászt. Ennyit elég is tudnunk a pergetésről, most nézzük inkább a játékot.

Egy kellemes kis tszka vízi tő lesz a vadászterület (legalábbis tisztának kell lennie, mert fogtam már pisztrángot is), amelyen motorcsónakkal ide-oda roghoghatunk. A víz-



## BIG GAME HUNTER II



### Moose

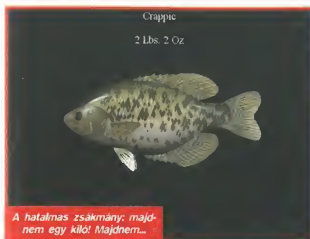
Size: 51.00 Back in inches  
Weight: 1088.85 lbs  
Taken by: Hunter  
Place: Alberta  
Weapon: 30-06 Contender Rifle  
Time: Monday 9:38 AM  
Skill: Beginner  
Overall Points: 1129



Congratulations! Cabela's helps sponsor your next hunt with an award of \$82.

Puff – egy lovessel keresem  
\$82 dolcsit (na jó: hárommal)





A hatalmas zsákmány mindig egy kislát! Majdnem...

kattintgatva a zsinór nemhogy fogyna, hanem lefele csévélődik, akkor a Dragel állíthatjuk az orsó fékjét (rossz esetben a hal elveszi az egész szerelékét, de olyan előfordul). Szákolni nem kell, de a hal behúzása után a program mindig érdeklik, hogy a zsákmányt be-tessük-e a haltartóba. Összesen egyhétből 20 különböző fajta halat foghatunk a játékban.

Fenntartom a véleményem, hogy Igen nagy marhaság ugyan a horgász szimulátor, de ez mindenesetre elég jól sikerült. Igaz ugyan, hogy csak 640\*480-as felbontásban hajlandó menni, de a grafika el-nem lehet különösebben nagy kifogás. Külön show a zene: hol egy vidám rockabilly ban-

mélység folyamatosan változik, így tehát min-dentől más és más faj kapására számíthatunk. A víz felső rétegeiben tartózkodó halakat szabad szemmel is láthatjuk, a mélyebben úszók felderítésében pedig a képernyő jobb

Szeretném előre bocsátani, hogy... - mintha már most kezdenék harmadszor ugyanazzal az üres frázissal egy játéksimtelőt. Maradjunk annyban, hogy a Remington Top Shot a lövöldözős játékok kedve-lőinek és minden fegyverbuzinak megadja azt, amire vágyott: ked-vére lövöldözhet. A játékban megtaláljuk 24 különböző pisztolyt, puskát és automata fegyver technikai jellemzőit, és természetesen mindegyikről elvethetjük a lőtérre kilőrbáti. Lévéen a Remington a főszponzor, van egy rakás Remington puska, de szép számmal képviseltetik magukat egyéb ismertebb típusok is, mint például a .44-es Magnum, a Walther PPK, a Jenki zsaruk .38-as, vagy például az M16-os gépkarabély.



SCORE: 0

nél pontosabb lövést kell rá leadnunk; a harmadiknál pedig felugráó prérikutyákra kell lövöldözni egy percig, és minél többet leteríteni. Rendőrségi gyakorló pályá: A feladat klasszikus minden árnyra lőni kell, akinek nincs fel-



felső sarkában található halradar segítőkész. A tászkára kattintva tudjuk összeállítani a szerelést, azaz: a botot, az orsót, a damilt és a csalit. Az első kettőnél nem láttam különösebben nagy különbségeket az eredményességben, az utóbbi kettőnél viszont annál inkább. A nagyobb víziszőrmények belámadva nyilván elkel a vastagabb damil, míg a csalik egészen más technikát igényelnek. Ezekből több mint 50 különböző fajta van: a támoalg és forgó villantók, műlegyek, wobblerek (műanyag halutánzatok) mellett még egy rakás fröccsöntött szőrmény is van.

Igen érdekesen oldották meg technikailag a horgászat kivitelezését. A célkereséssel adjuk meg, hogy ugyan merre is akarunk dobni, majd egyrészt a bot (azaz az eger) mozgásával, másrészt pedig az orsóra kattintgatva tudjuk a csalit visszafelé vezetni.



dát, hol pedig ez igen megadul Metallicáé idézi - mindezt tücsöklámpával a háttérben. Hát igen sajátos, de nagyszerű hangulat ad az egésznek. Egyszerű kis játék a Pro Fishing 3D, de megvan az az erőnye, amire egy játéknak szüksége van: szórakoztat.

**Profishing 3D**  
 FÉLÉSZTÖ: Window, Partem  
 KÍDÓ: Headgames/Activision  
 WEBSITE: www.headgames.net  
 MEGJELÉS: megjelent

**Ketgyere**  
 Minimum: P90, 16MB RAM  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: nincs  
 Multiplayer: nincs

**Külső-sín/be/bebe**  
 Látványosság  
 Játékosítás  
 Szavaltóság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Pacman leve (első, varmintes) horgászoknak erősen ajánlott

**végítélet**  
**83%**



A fegyver kiválasztása után tanulmányozhatjuk a lövegyekre vonatkozó legfontosabb biztonsági előírásokat, illetve négy különböző pályára mehetünk kipróbálni őket.

Zárt lőtér: Itt előződik a 20 töltényt papír céltáblára, ahol a távolság és a pontosság határozza meg a pontszámot; ugyanez mehet lőre; illetve egy perc alatt kell minél több változó felbukkanó célpontot eltalálni, hiba esetén 5 másodperc időlevoadás.

Aggyagalmilövészet: Mint a neve is mutatja, aggyagalmakra (illetve díszoszra) fogunk lövöldözni, de fegyvertől függetlenül itt csak két töltény van. A galambok repkedhetnek egyesével vagy párosával szembe, vagy véletlenszerűen egyesével és párosával oldalról. Utóbbi elég kevés sikerélményt kecsgetget váltakozás.



SCORE: 2

En és a Magnum. Meg az aggyagalmak

tarva a keze és nem rendőri alakja van. Bizonyos pontszám után mehetünk csak a következő pályára.

Sokat nem lehet már elmondani arról a játékról. Annyi kell még hozzá, hogy ha elfogyott a töltény, jobb cíckkel újra kell tölteni.

**Top Shot**  
 FÉLÉSZTÖ: Window  
 KÍDÓ: Headgames/Activision  
 WEBSITE: www.headgames.net  
 MEGJELÉS: megjelent

**Ketgyere**  
 Minimum: P90, 16MB RAM  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: nincs  
 Multiplayer: nincs

**Külső-sín/be/bebe**  
 Látványosság  
 Játékosítás  
 Szavaltóság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Neha jólesik azért az ilyesm is

**végítélet**  
**70%**



Elder Scrolls. Egyeseknek talán már ismerősen tűnik eme fantasy világ neve, hiszen a Virgin szárnyai alatt működő Bethesda Softworks ezidáig már három, ezen a világon játszódó játékkal próbálta szórakoztatni a tisztelt publikumot. A játékok egytől-egyig igen emlékeztetések voltak, ha nem is igazán az eladási sikereik miatt, sokkal inkább azon okból, hogy a maga nemében mindegyik elég közepesre sikerült, és csak a megszállottak körében kellett némi figyelmet. Pedig a szerzők mindent elküvettek annak érdekében, hogy az éppen divatos trendet meg-

két részre osztott Intro részében értesülünk az előzményekről: a világ legnagyobb kontinensének nyugati részén fekvő Hammerfell tartományba benyomulnak a kontinenset egyesítő császári erők, akik néhány nagyobb kisebb csih-

puhi és nagyobb áruházi nyomán kiszorítják Innen a Redguard népet, akik egyébként a világ legjobb harcosai és természetüket tekintve szoros párhuzamokat mutatnak egy XVI. századi brit kalózkeszkedővel. Az intro második részében pedig megismerkedünk főhősünkkel: Cyrus, az ifjú Redguard épp elmerült csevegésben van egy S'rathra nevű nagra nőtt cicával, aki a mértéktelen Whiskas-gyავasztságból kifolyólag valami egészen érdekes dilektust beszél, mindenesetre levelet hozott nekünk rég nem látott hugicánkról, Iszaráról. A le-

vélből kiderül, hogy egyrészt S'rathra bunkó (a pecsét ugyanis fel van törve), másrészt pedig Tobias nevű kománk jelzi, hogy Iszara hugi eltűnt. Igaz ugyan, hogy már tíz éve nem beszélünk vele (egy apróbb családi összezördülés közben Cyrus leölte a férjét), de azért egy szerető bástyát ez nem akadályozza meg abban, hogy gyorsan összekapolja meg a cökmökjait, és elhajózzon Stros M'Kai szigete felé. Normális ember ugyan csak olyan helyre megy, aminek a nevét ki tudja mondani, de sajna három hónappal ezelőtt ott látták utoljára hugcsókánkat.

Stros M'Kai kikötőjében most is elég nagy a forgalom



Az első két amatőr kalóz csak bernegetésnek számít...



A kocsma nézetelérésekhez képest



lovagolják: az Arena és a Daggerfall az Ultima-stílusú klasszikus RPG-k nyomdoka-in haladt, míg a tavaly megjelent Battlespire a Quake-klónok sikerét próbálta ötvöznél RPG-elemekkel (igen sajátos módon úgy, hogy semmilyen 3D-kártyát nem támogatott, szóval elég érdekesen festett mondjuk a Quake II vagy az Unreal mellett). Az új Elder Scrolls-epizódba még a Battlespire befejezése előtt belekezdtek, és túl azon, hogy természetesen megint valami új divatot is kúbtavettek, egy egészen meglepő kutylukékkal állítak elő: egy bizonyult kalandjátékot építettek fel a már ismerős világára, megtartva az RPG-k küldetésrendszerét, és mindezt a Tomb Raiderek külső kameránézetéből. Az Elder Scrolls világa a hasonló fantasy környezeteknek megfelelően meg lehetőséget zürös hely, aminek még nagy vonalakban történő felvázolásába sem óhajtok most bemenőlni, már csak azért sem, mert a kézikönyv vagy 40-50 oldalon boncolgatja a témát. Szó se róla, az aposztrofoktól és mássalhangzó halmoktól hemzsego tulajdonnevek miatt nem túl pihentető olvasmány, de tanulmányozása mindenképpen ajánlott: a játékban ugyanis egy rakásnyi politikai, vallási és "gazdasági" csoporthoz lesz szerencsénk - és egy kalandjátékban általában nem árt tudni, hogy ki kivel van. A

közel rendkívül népszerűre tesztünk szert a halottak körében is



## KARDHATALMI KIKÉPZÉS

# The Elder Scrolls Adventures REDGUARD



Ezzel kezdetét is veszi a játék, az akciófilmek jó szokása szerint egy jó kis csetepatéval. A nyílt tengeren ugyanis hirtelen felzárkózik mellénk egy hajó, ami aztán mindent elsőprő támadást indított ellenünk, ha kicsit sajátos formában is: két kalóz átúszik hozzánk. A kapitány eltűnik a kabinban, mi pedig rögtön kipróbálhatjuk vívódományunkat. Erre a játék folyamán mellesleg

Útját reggel testmozgás



ben is van nálunk öt flaska belőlük, a templomban például fel lehet tölteni a készleteket).

A két kalóz felszetelelése után megjelenik a kapitány, és miután jól mulatunk a szövegén ("Olyan gyorsan végeztél velük, hogy vissza sem értem a kabinomban felejtett kardommal"), megismerkedhetünk a tereferé-rendszerrel. Ez a lehető legegyszerűbb: ha a sziget bármely "alkatrészét" – legyen az tárgy vagy egy élőlény – mód nyílik valamilyen interakcióra (kinyitni, felvenni, beszélgetni, stb.), akkor a bal alsó sarokban azonnal megjelenik a lehetőség és az akciógombbal már aktiválható is. Beszélgetés esetén ez úgy fest, hogy – már amennyiben a delikvens hajlandó szöbe elegetelni velünk – nem is komplex mondatok, hanem csak a nagyobb témák listájából választjuk ki a minket érdeklőt. Első pillanásra kicsit bosszantó volt, hogy a már tárgyalt témát nem veszi ki a sorból, de ez nagyon is jól van: csevegőpartnerünk ugyanis meglehetősen szövszártya módon válaszolnak, és rendszerint egy témán belül újabb altémák vetődnek fel, azokra rákérdezve még újabb al-altémák és így tovább. Mivel már kicsit sziszisli vagyok, nekem egy kazal papíra volt hamarosan szükségem, hogy ésszerűen tartssam, ki-hol-miről-mit mondtam. A "hol!"-ra egyébként nem is volt különösebben nagy szükség, ugyanis az NPC-k leggyakrabban ráadásul folyamatosan változtatja is a helyét.

Ezenfelül külön szórakoztató esemény, hogy a háztáskánk kapacitása feneketlen, és idővel már akár 30-40 tárgyat is hurcolunk magunkkal. Mozgásaink tárháza természetesen nem merül ki a vívásban és a kocogásban. Cyrus felugorhat a kötelekre és lengedezhet is rajtuk, felhúzódkodhat párányokra, illetve ha a szűk úszó hozza, akár vízre is szállhat. Igaz, az úszás elég érdekesen fest, hacsak a Redguardnak nem az az egyedüli módoszer dívik, hogy állva úsznak. Ugye, a dolgokra fel lehet ugranunk, úgy is le. Nyilván az az utóbbi esetben kicsit magasról esünk le, akkor egy nyögés kíséretében elvesztünk néhány pontot, de a gravitáció segítségével egyelőre még nem sikerült kirlatnom

ben is van nálunk öt flaska belőlük, a templomban például fel lehet tölteni a készleteket).

A két kalóz felszetelelése után megjelenik a kapitány, és miután jól mulatunk a szövegén ("Olyan gyorsan végeztél velük, hogy vissza sem értem a kabinomban felejtett kardommal"), megismerkedhetünk a tereferé-rendszerrel. Ez a lehető legegyszerűbb: ha a sziget bármely "alkatrészét" – legyen az tárgy vagy egy élőlény – mód nyílik valamilyen interakcióra (kinyitni, felvenni, beszélgetni, stb.), akkor a bal alsó sarokban azonnal megjelenik a lehetőség és az akciógombbal már aktiválható is. Beszélgetés esetén ez úgy fest, hogy – már amennyiben a delikvens hajlandó szöbe elegetelni velünk – nem is komplex mondatok, hanem csak a nagyobb témák listájából választjuk ki a minket érdeklőt. Első pillanásra kicsit bosszantó volt, hogy a már tárgyalt témát nem veszi ki a sorból, de ez nagyon is jól van: csevegőpartnerünk ugyanis meglehetősen szövszártya módon válaszolnak, és rendszerint egy témán belül újabb altémák vetődnek fel, azokra rákérdezve még újabb al-altémák és így tovább. Mivel már kicsit sziszisli vagyok, nekem egy kazal papíra volt hamarosan szükségem, hogy ésszerűen tartssam, ki-hol-miről-mit mondtam. A "hol!"-ra egyébként nem is volt különösebben nagy szükség, ugyanis az NPC-k leggyakrabban ráadásul folyamatosan változtatja is a helyét.

Ezenfelül külön szórakoztató esemény, hogy a háztáskánk kapacitása feneketlen, és idővel már akár 30-40 tárgyat is hurcolunk magunkkal.

Mozgásaink tárháza természetesen nem merül ki a vívásban és a kocogásban. Cyrus felugorhat a kötelekre és lengedezhet is rajtuk, felhúzódkodhat párányokra, illetve ha a szűk úszó hozza, akár vízre is szállhat. Igaz, az úszás elég érdekesen fest, hacsak a Redguardnak nem az az egyedüli módoszer dívik, hogy állva úsznak. Ugye, a dolgokra fel lehet ugranunk, úgy is le. Nyilván az az utóbbi esetben kicsit magasról esünk le, akkor egy nyögés kíséretében elvesztünk néhány pontot, de a gravitáció segítségével egyelőre még nem sikerült kirlatnom

A hid persze még mindig túl messze van, de most kivételesen csak a z tengely mentén



Cyrust (az erre alkalmas helyekről nem lehetett leugrani).

Ennyit a kezelésről, térjünk át a történetre, ami a program egyik legnagyobb erőssége. A kalandjátékok első számú hátránya a többé-kévesebb lineáris, kötött játékmenet – na, itt erről szó sincs! Mint a fentiekből kiderült, meglehetősen szerteágazó lesz a történet. Hűgöskánk felkutatása csak egy dolog, emellett lesz még 5-6 nagyobb és egy rakásnyi kisebb küldetés is. Szabvány RPG-ben ez ugyebár úgy néz ki, hogy a játékos betér a kocsmába, és egy ott tartózkodó úriember felbéri, hogy teszem azt, ugyan hozzon már egy szatyor drágakövet a szomszéd hegyben lakó dwarfoktól. Itt kissé másképp alakul a dolog, például: az NPC-k először rébuszokban beszélnek bizonyos dolgokról, aztán amikor egyre többet beszélgetve egyre többet tudunk róla, akkor kibökik a nevét, aztán kiderül, hogy a megszerzéséhez össze kell szednünk egy térkép darabjait – szóval néha egy küldetés mibenlétének megtudása is egy rakás küldetés lehet. Mellesleg a szerzők szemlátomást arra is nagyon ügyeltek, hogy az is tájékozódjon az Elder Scrolls összes ügyes-bajos dolgáról, aki nem olvasta a közeli könyv meg nézett passzusait. A játékok ugyan még nem jászoltam végig, de akadt egy csomó olyan "red herring", azaz olyan félrevezető momentum, amire szemlátomást nincs is szükség (vagy legalábbis eddig nem volt). Ennek megfelelően az első néhány órában kicsit talányosan éreztük magunkat, de aztán kezdenek határozott képet ölteni a dolgok – szóval van egy feelingje a játéknak, na!

A kivitelezésben felhasznált megoldások is elég érdekesek. Kezddük ott, hogy a játék tulajdonképpen 2 CD, de cserélgetni sosem kell: az Install CD megszáll 300 megát a vinýon, aztán utána már csak a Play CD-ről fog többet getni. A kameranevezet rendszerint hátulról követi az eseményeket, de abszolút nem fix: szükség esetén elég intelligensen és gyorsan a megfelelő állásba vált. Ezt egyébként játék közben is lehet állítani, de egy meglehetősen szokatlan opció segítségével az Options-ban beállíthatunk magunknak a három tengely mentén tetszőleges kamerát is.

(Ezt egyébként akár ráteheték volna az egérre is, de ezt a preferenciát a játék abszolút figyelmen kívül hagyja.) A grafikat egyetlen szóval lehet jellemezni: meglepő (és mulatságos). A grafikusok ugyanis a színpalettákkal egy pillanatra sem hagytak kétség felől, hogy ez egy fantázia-világ. A karakterek ugyan rendszerint legalább kétyszer ak-

Ha visszabúvítottuk a kigyózárt a kosárba, a kigyóbúvó kiváló ötletekkel szolgál



korak, mint a Tomb Raiderben, de mondjuk egy Grim Fandango után azért elég szögletesnek tűnnek és a textúrák is elég szegényesnek hatnak. (Jó, persze a Grim Fandango után minden szegényesnek hat, szóval ez talán egy rossz példa volt.) 3D-kártyával ugyan idővel meg lehet szokni a látványt, de ez csak a 3Dfx-esekre vonatkozik, ugyanis a játék abszolút nem támogat Direct3D-t (ami szerény véleményem szerint üzleti-ig tén nem a legnagyobb ötle volt a szerzőktől). A halk háttérzene tulajdonképpen elég hangulatos, a lépteink zaja aszerint változik, hogy milyen talajon koccognak de ha nagy némi kíváncsisággal maga után szerencsére be lehet kapcsolni a szöveges megjelenítést is).

Im, nagy gondban van, aki objektív ítételeket akar alkotni a Redguardról. Az biztos, hogy igen eredeti, és messze jobb, mint a többi Elder Scrolls-játék. Elsősorban kalandjátéknak készült, azaz a remény, hogy néhány akciós RPG-rangjót is sikerül megnyerni a stílusban. Ennélbárban a grafika nem voltam kibékülve (nekem nem tetszik ez a stílus), de már sok olyan kalandjátékhoz volt szerencsém, ami ettől függetlenül egész jó volt. Egy fél óra múlva pedig már ügyis elfelejtettem, mert belemélytem a történetbe. Szóval nektek is csak azt ajánlhatom, hogy mindenképpen érdemes kipróbálni.

CoBuy

### Redguard

FEEL-IT! Bethesda Softworks  
KÁDÓ: Virgin Interactive  
WEBSITE: [www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com)  
MEGLÉSEN: meglelt

### Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM  
Ajánlott: P200  
3D-gyorsító: 3Dfx  
Multiplayer: nincs

### Háttér

Látványosság  
Játékosság  
Szavattossá  
Zenetössz

### Summa summarum

Eleg jó, csak előtte szokni kell egy kicsit

## végítélet

# 84%



## CSITI!

## EXTREME 62

Mielőtt elkezdene az extrém nehézkedő játékok, a karakterválasztásnál nyomjunk egy SPA-CE-t, és írjuk be nevünknek a következők valamelyikét:

NEUTROD - Nyilván élményben lesz részünk, mintha a "Tron" című filmben kerülnénk volna  
SPYEEY - A kamera madártávlatba vált  
SPIRAL - Forgó kamera, am ugyan tényleg nagyon jópofa, de ettől mellel tökéletesen játszathatamáná válik a játék

NITROID - Örök Nitro  
MISPLACE - Jobb fegyvereket kapunk verseny közben  
MISTAKE - Végtelen számú rakéta  
XCHARGE - Örök fegyver- és pajzsenergia

2064 - Futurisztikus gépek. Vagy antifuturisztikusak, mert én így elsőre papírpilóknak nézem őket

XXX - Fel lehet gyorsítani vele a játékokat  
CLICK - A képernyőnek csak a negyedét fogjuk látni  
PIXIE - 2D lassító-kártya emulátor. Csúnyán, de örömmel épül fel a pályá

## CSITI!

## WCW NITRO

A vereségek játékosok számára gonosz módszere alapján kezdetben csak itt is kevés játékos volt játszatható irányításra. Jelentősen megnevelhetjük a játszatható páncártszámát, ha a karakter kiválasztásánál az alábbi akciógombokat üjtjük le:

- elhajolás (V) négyyszer
- blokkolás (SPACE) négyyszer;
- kijelölés (O) négyyszer
- pázolás (T) négyyszer
- segítség hívása (H) egyszer.

## DARK SIDE OF THE MOON

Miután végignéztük szégyen bácsikánk sajátos elmúltát az introban, egy örökpom fedélzetén találjuk magunkat, amely teljes négy fős befogadóképességével ugyan nem tartozik a világégyetem legnagyobb hajói közé, mindenesetre a kiszolgálás tökéletes: a bejárattól feltűnik a stewardess, a mellettünk ülő főnöki lányát megkér, hogy kapcsolja be a leszálláshoz a biztonsági övet, majd miután konstátálta, hogy az előtűnik ülő főnök azzal a terjeszkedő utas alszik, jelentőselegesen ránt meret. Tőle megtudjuk, hogy kábé térd darva érkezünk, és ha azíránt érdeklődünk, hogy ő járt-e már a Luna Crysta felől a VDA-ba egy reklámszöveget. A VDA lámpája villogva jelzi az új üzenetet, tehát fordítsuk felé figyelmünket. A v-mailek között az első a hugidárlót, Corinne-től érkezett, aki igazából nem túl boldog, hogy mi lettünk Jacob bácsi kirándulós örökösei. Megnyugtató bennünket, hogy a bányászati jog valószínűleg teljesen értéktelen, és ha esetleg volna szikladarabon, akkor ő még mindig itt lesz. Kedves lány. Találunk még egy üzenetet egy Millane nevű ügyvédől, aki Jacob bácsi végakarátának végrehajtója: elküldte nekünk a bányászati jogokat igazoló papiruszkot (ott van a tárgyalástábla a hitelkártyával, személyi azonosítással és Jacob bátyusról készült videóval egyetemben), valamint Jacob utolsó v-mailjét, amelyben ránt tesztálja egyetlen nagyor-tárgyat. A stewardess által feltöltött magazinban elmerülhetünk az örökpom biztonsági előírásaiba, de a legérdekesebb a Luna Crysta bányászbotyólóról a botyó titkosított lakóiról, a cepheidákról, akik komoly veszélyt jelentenek a botyógnál bányászati tevékenységre, és mellesleg őket hozzák összefüggésbe a nemrég történt titkosított robbantással és halálesettel is (mármint Jacob bátyó elhunytával).

Miután kiméldeltünk a környékért, fordítsuk figyelmünket utasításaink felé. A szöke hölgy néz ki ígértesebbnél, tehát kezdjük vele. Dr. Kit Ferris, aki a helyi Brave Hope kaszinóban dolgozik, mint blackjack osztó. Nyilván roppant szimpatikus lehetünk neki, mert felajánlja, hogy alkalmasint ugyanúgy be hozzá - esetleg ad egy-két leccet abból az elmés szerencsejátékából. Meglehetősen lennartásokkal viseltetik a VDA-n olvasható újságikkal kapcsolatban, meg egyébként is ki kell mennie egy percre. Ebben a pillanatban megérkezik az előtűnik ülő szék, amelynek tartalma egy Oliver Whistler nevű jóvalis figura. Ha elotagadjuk a bocsánatkérést, elmés társalgást folytathatunk vele, amelyből kiderül, hogy egy igen veszélyes munkát elvégzendő utazik a Lúndra, és ha menet közben nem robbanba fel magát, akkor még minden bizonnyal találkozik fogunk. Ezzel ismét álomba merül, mi a visszatérő Kit a dokkolással járó gravitációs problémákba merül - végül magunkhoz tehát a Whistler üléseinek hátulján levő zsebből a lézerceruza, majd forduljunk a jobb oldali ablak felé, ugyanis ez szükséges ahhoz, hogy megérkezzünk a botyóóra.

Kiszállással a stewardess még emlékeztet a lézerceruza (ha nem vettük volna le, akkor most a kezünkbe nyomja), kapunk egy vonzó ajánlatot, amelynek helyszíne a kaszinó, és máris a mozgójárdán találjuk magunkat, aminek a végén a biztonsági vizsgálat következik. Whistler úr jó szokása szerint poénkodik egy kicsit a mogovna Rich kisasszonnyal. Kitél pedig egy üzenet várt a biztonsági szekcióbán. Amikor ránt kerül a sor, a savanyú biztonsági őr a VDA-nkat kéri, mondván: biztonsági előírás. Nyugodtan oda is adhatjuk neki, bár érdekesebb lesz, ha tiltakozunk személyi jogaink illetlen megsértése miatt. Akkor ugyanis elveszi. A sugar megpénit bennünket, és mi láthatjuk, amint Rich a mikrofonja fölé hajolva, azt mondja: "It van, főnök." - közben pedig az összes adatot feltölti belé. Csekélységünkünkhöz való illetlen hozzáállás

egyébként a botyó lakóinak túlnyomó többségét jellemzeni fogja.

A zsilipből a váróterembe jutunk, aminek jobb oldalán egy nyilvános videofonot találunk. Ebből lesz még egy rakás a különböző helyiségekben, működése pedig igen egyszerű: a bal oldalon lévő részbe a személyi azonosítónkat (a továbbiakban ID), a jobb oldalon levőre pedig a hitelkártyánkat kell becsúsztatnunk. A PBK gomb megnyomásával kérhetjük telefonkönyvünket, amely egyáltalán egy földi számokat tartalmaz, és jelenlegi anyagi helyzetünk nem engedi meg egy ilyen hívást. A videofonon azonban helyi beszélgetéseket is bonyolítathatunk: igaz ugyan, hogy jelenleg senki nem fogja fogadni hívásainkat (tehát pénzbe se kerülnek), de azért érdemes végignyomkodni az összes lehetőséget, ugyanis a bejátszott snittekéből itt mindent megtudhatunk a Luna Crysta különféle helyeiről (biztonsági szolgálat, irodák, kaszinó, Brave Hope Rt. stb.).

A váróterem közepén levő pihenőből megábrándulhatunk egy örökpom leszállást, a hátsó feralýban pedig egy érdekes eszközt találunk (mint később kiderül, egy lézerfűrész). Jelenleg üzenem kívül van, a Maintenance felirattal rekesze kalfintva az is kiderül, hogy miért: ebben egy kék és egy zöld biztosítékot találunk, valamint egy darab rézdódot. Miután elsüllyesztettük őket a hátsószékben, végül magunkhoz a balra levő ládáról a deszkalapot is, majd irány a kijárat. Hirtelen rohamát megjelenik egy fiatal cepheid, majd rövid időtávzást után elbújk a fűrész alatt. Ott hamarosan egy biztonsági őr követi, és gorbombán érdeklődik, nem látunk-e egy cepheid kölyköt? erre szaladni, aki biztos valamilyen szabólást akar elkövetni. Gonoszok természetesen be is lökhatjuk, hogy a fűrész alatt van (úgyis megfog), jobb lelkünk nyilván nem látta senkit. Az őr dühösen eltrappol, a fű pedig előkaszálódik a fűrész alatt, megköszöni a segítségünket és ő is eltűnik. A következő helyszínen megismerhetjük a falon lévő reklámokat, felvehetjük a helyiség végében a drótvágot, majd az ajtó jobb oldalán levő gomb megnyomásával leghatjuk az elevátort és feltehetjük az adminisztrációs színtre.

A helyszín már ismerős lehet: ez az a kerengő, ahol Jacob bácsi sorsa beteljesedett. A lift után első elágazástól balra találjuk az adminisztratív részleget, Howard Janous, a Brave Hope Rt. elsőnökét irodáját. Szakállas titkára ugyan készségesen felvilágosít, hogy merre találjuk a különböző létesítményeket, a cepheidet kedves és gyermeket népnék nevezi - de a főnökéhez nem hajlandó beengedni bennünket. Amikor a társalgást a bűnikárk halálára tereljük, megszólal az interkom, és a titkárnál azonnal magához hivatja a "főnök". Miután előtűnik, kockogunk be az íróasztal mögé, és helyezzük üzembe a telefont. Ebből csak ID kell, hitelkártya nem, így tehát a Brave Hope számlájára telefonálhatunk a Földre. A telefonregisztratúrnkból a bank és az ügyvéd nem érdekes, van viszont két v-mailünk: az elsőben utolsó barátunk írja a régi boldogságot (nagy kújon ez a Jake), a következőben pedig Corinne hív üzeni, hogy ha megkaptuk azt a v-mailt, akkor az azt jelenti, hogy még életben vagyunk, ami igazán szép teljesítmény. Az asztallal bal alsó részére levő biztonsági monitorra pillantva látjuk, hogy egy jellegzetes öltözkézt viselő alak halad el az iroda ajtaja előtt (nem nehéz benne felismerni Oliver Whistler), de irányítsuk figyelmünket inkább az asztal jobb oldalán levő irat-tárolóra. Az ebben heverő levélben Elliott Meame (vagyis a titkárnál) tájékoztatja Mr. Janous elsőnök urat, hogy a biztonsági részleg zárkombinációját 2265-re cserélte, de nagyon nem szeretné ha Grice főnök (a biz-







tonságiak parancsnoka) erről tudomást szerezne. Sammeljűk be az íratot a lézercsurával (katintás a lapon, majd katintás a VDA-n), azután sétáljunk ki az irodából.

Egyenesen előre haladva az első keresztződésnél a biztonságilag irodájának ajtajához érkezünk. Az ajtó kinyílik az éppen távozó Kíthe bottal, aki melegen érdeklődik, hogy mi a véleményünk a bolygóról, majd rövid beszélgetés következik arról, hogy mi hoz egy ilyen remek nőt egy ilyen ronda bolygóra: pénz vagy szerelem. Válaszoljuk Kíthe, hogy mi is valamelyikét jöttünk, és erre megismétli bennünket az irodájába. A szakmájához illő bizalmatlan kérdések következnek: kik vagyunk, mik vagyunk, mit csinálunk itt. Mondjuk például azt, hogy Jacob bácsi bányászati jogát jöttünk átvenni, amin nagyon csodálkozik, amint megtudja, hogy a bányászathoz nem értünk és pénzünk sincs hozzá. Grice Meame-től igencsak ellentéren vélekedik a cephedekről, különösen felszín alatt bujkáló renegókról. Ungyancs furcsállja a bányák halálát is: a Luna Crysta elég veszélyes hely, és a bányászokluna megalapítása óta már több mint kélszázan életüket vesztették rajta – de Jacob bácsi volt az egyik abból a négy öngyilkosból. (Nem árt rákérdezni a másikkra is: furcsa véletlen folytán ő is Grice előzője volt az.) Megmutatja nekünk a biztonsági kamerák utolsó felvételét a bácsikánál (ugyanazt, amit az introban láttunk), sőt, le is tölti a VDA-ba.

Mielőtt távoznánk, még kérjük tőle egy belépési engedélyt a bányászati színtre, amelyet O'Keal barátunk cseppet sem szívesen nyújt át. Ez a nyakiánk szerinte roppant hasznos darab: mindig tudjuk, hogy ha a tulajdonosa belpélt a bányászati zónába, ha olyan személyt találunk, akinél nincs ilyen, azt azonnal le lehet tartóztatni, továbbá azonosíthatunk bennünket, ha neadjisten valami különös véletlen folytán ránkömlana pár tonányi köze. Kérdezzünk még rá a bácsikán azonosítójára, majd kérjük el a láncot. Búcsúozól O'Keal pajdás még megígéri, hogy rajtuk tarja a szemét: egy szép napon úgyis valami rosszat teszünk, és ő mosolygva ott fog állni. Kedves srác.

Az ajtón kilépve a VDA villóvga jelzi, hogy üzenet érkezett. Elliott Meame (Janous elnök titkára) jelzi, hogy az elnök szeretne találkozni velünk, és alkalmasint szőlünk oda neki az 55-ös telefonszámra. Sétáljunk tehát vissza Janous irodájába. Az elnök ajtaja zárva van, a titkár még mindig sehoh, az asztalon viszont feltűnt egy bögre. Miután a szalynunka be süllyesztetük, hívjuk a videofonon kélszer az 5-öst, és Mr. Janous máris kijön értünk. Epp volt nála valaki. A kolónia egyik legidősebb független bányászával folytat heves szópárbajt, majd bocsánatkérően beinvitál az irodájába. Itt hosszas és üres fecsegés veszi kezdetét: az elnök mélyen sajnálja a Jacob bácsit ért tragédiát, jóindulata jeleként nem kíván kártérítés a bátyával együtt felrobbanó épület-szármányért, salóbbi. Ha nagyon erősködünk, hogy mi azért szeretnénk kiaknázni a jogot és megtudni, hogy mi is történt tulajdonképpen vele, Janous azt állítja, hogy a jog teljesen érteketlen, és mellesleg igen örül, hogy találkozhattunk velünk, mielőtt végképp eltűnnék valamelyik bányá mélyén. Hurr! Újabb ellenséggel szaporítottuk ismerőseink népes táborát.

Az irodából kilépve menjünk a lifthez, ereszked-

jünk le a terminálhoz és ballagjunk vissza a fűrészhöz. Miután rákattintottunk, nyissuk ki a Maintenance rekeszt, a tárgyalóban kiterjük a drótot a kék színű megnevezésre, majd helyezzük be a rekeszbe. A fedél a drót hossza miatt nem záródik rendesen, így a drótvágóval csipesszünk le a kilógó darabot. Tegyük a deszkálapot a vágóasztalra, majd kapcsoljuk be a masinát. A géphang szerint ugyan nem biztos, hogy az tökéletesen jó ötletnek tűnik, de mi azért csak folytassuk a dolgot (nyomjuk meg még egyszer a gombot). A lézer fűrészpórá aprítja a deszkát, amit a bögivel felmarkolhatunk, majd liftfelhútlunk vissza az adminisztrációs színtre.

Kocogunk el a biztonságilag irodájába és a bányászati jogok hivatala előtt, és nyissuk be a General Outfitterbe, azaz a lézer színparkokba. A bejáratban viszont látjuk azt az idős hölgyet, aki Janous elnökkel veszekedett az irodájában. A neve Gilly, és még Jacob bácsival együtt érkezett a bolygóra. Nagyon jó barátságban volt vele, és örömmel hallja, hogy eszünk ágában sincs eladni a bányászati jogot senkinek – hogy pontosan mennyit érhet, azt igazán ő sem tudja, de az biztos, hogy Jacob bácsi ugyan kissé idealista volt, de semmi esetre sem bolond. Azonkívül valami egyébként is bűzik a halála körül...

A színparkot igen mósds hely: az itt található három terminál lehet különböző felszereléseket vásárolni. A francia akcentussal beszélő automata bescanneli a listzelt veszt leslét, hogy a méret tökéletesen passzoljon és már lehet is vásárolni. Mindössze egy ID és egy hitelkártya szükséges hozzá. A telefondíjakból már kiderülhetett, hogy a hitelkártyánkon levő százegeghány credit mekkora gazdaságot jelent: semmikorr! Vásárolni tehát pillanathalig semmit nem tudunk (egyébként is a leg-több készlet kifogyott), a jobb oldalon levő úrs fülkében viszont találunk egy értékes nyomot: egy számot (1387), azzal a kommentárral, hogy Alberto kissé feledékeny.

A kerengőre visszatérve forduljunk jobbra, és nem sokára megleszünk Jacob bácsi haláának helyszínére. A robbanás meglehetősen megrognálta a helyet. Ahogy továbblépünk, hirtelen egy emlék villan a tudatunkra bácsikánkról, majd amint szeretetlünk, hirtelen ismét felbukkan a terminálnál látott cephid fői. Londie-nak hívják és nagyon jól ismerete Jacobot, hiszen a bányások mind ismerik a cephidreket. Londie főle tanult angolul, és mellesleg már sokat hallott cseklőségünkről. A biztonságilag őt azért egyébként azért kergette a terminál-

## CSITTI!

ABE'S  
000WORLD:  
EX000US

A faraból gyanús gyanús felhőket eregető és hatalmas pofonokat osztó fura dalra a cheat-jel ugyanazok, mint konzoloz testvéreim. Tartsuk lenyomva a Shiftet, majd LE, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, FEL – és máris nyomhatjuk akármelyik színtet; (ugyancsak Shifttel) FEL, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, LE – ezzel pedig mintegy mozifilmként megnézhetjük az összes átkötő videót egyszerre.

## CSITTI!

TOMB  
RAIDER III

Mivel a múltkor közölt TR-cheat sajnálatos módon copy parancssal készült sikerült elrontani az egyiket. Így tehát egy kis helyreigazítás:

Az összes fegyver:  
- pistolyt elől (fáklya)  
- egy lépés hátra  
- egy lépés előre  
- leguggolás  
- felállítás  
- háromszor körbe fordulás jobbra  
- ugrás HÁTRA

## P.a.M. 2000

Alaplapok Socket7-től, Pentium III-ig.

Jól szerelhető AT és ATX házaz.

CD-ROM, CD író és újíráró.

És minden egyből, egy PC-hez kell.

AOpen termékekre 2év, monitorokra 3év teljeskörű garancia.

Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészváltászték.

Wesseliényi utca 21.  
Telefon: 352-8576  
H.-P.:10-18, Sz.:10-14

És a Városháza Üzletház  
(Kálvín tér 7.) I. emeletén

AOpen

ABIT

Cherry

Axon

CTX

MAG











Zörgössük meg megint a harangot a pulton, mire elköveti Hunter koma, a mixer és businessman, és azt mondja, hogy egy Whistler nevű póló járt erre és kérdésselődött utánunk. Nagyszerű. Amikor a boltra terelődik a szó, fogadjuk el az ajánlatát. Ha a továbbiakban valamilyen kristályt találunk, akkor annyi a tennivaló, hogy keressük egy videofont, amely – mint meg tudjuk – csőpotlaként is üzemel: csak bele kell tenni az ásványt, és diktálódik a kívánt "telefonzárm". A kristálytérít járó cédrelek azonnal megjelennék a hitelkártyánkon. Hunter mellesleg hozzáfűti, hogy a múltkor érdeklődünk Alberto után – megint itt van a Gravity Dice-ban. (Nyilván ezért tart három napig az ügyintézés.) Akár meg is látogathatjuk az urat a kedvenc szobájában, ahol vadul üzi a szerencsét. Két vesztés parti után megzabolhatjuk, és meg tudhatjuk tőle, hogy a kockázás a blackjackkel ellentétben észdér, márpedig ő hosszú évek munkájával kifejlesztett egy biztonságos nyelési szisztemát, amelybe belekombinálta még a Luna Crysta nehézkedési erejét is. Erőli esetleg észlelték a hallhatunk, cinikus találós kérdéseinket (Bizonára roppantul retteg magától a kasszinó?) pedig elérhetjük, hogy az ügyintézés idő először három hétre, majd három hónapra módosul. A szisztema egyébként tényleg nagyon figyelmeztető: Alberto mindig ujjaztat a számot teszi meg.

Mivel az már nyilvánvaló, hogy az életben nem jutunk hozzá a bányászati jogunk igazolásához, egyből megoldáshoz folyamodunk: betörünk hozzá. Menjünk vissza tehát a Claim Office bejáratához az adminisztrációs színtre. Mivel Roberto a kasszinóban van, a bejárat megint számkódot kér: adjuk meg azt, amit a búrókora a kockán játszik (2867), és már bent is vagyunk. Az aláírt kérelmünk a bejáratot rögtön jogban található, "Irodák közti levelezés" felirattal lakban lekszik. Ezt természetesen magunkhoz vesszük, de figyelemre méltó a mellett levő olvadórnyit is, ami az átlomdon uralkodó öngényekérvén hatását vizsgálja a bennszóltott fajokra. Ezt – akárcsak a többi dokumentum –

nem art feljegyezni (boscarnelín) bár elég idegesítő, hogy az oldalak közötti lapozáshoz előbb mindig vissza kell raknunk a lézerceruzát a tárgylisztába. Ha lúd, legyen kövér: betörünk a belső irodába is. Ide egy újabb számmász ajtó vezet, aminek kódját az Alberto emlékezőtehetségét méltató grafitín olvashattuk a General Outfitters egyik termálájá mellett (1387). Oda-bent egy fiókoss szekrényt találunk, amelynek alsó fiókjában figyelemre méltó dokumentumot találunk, melyben Alberto jelentést tesz Janosus elnöknek a VIK-kristályokról. A falon levő szekrényben találjuk a kinti iratszékények biztonságos rendszerének kapcsolóját. A piros gombot megnyitva az összes kinyílik. Ballagunk ki tehát az iroda külső részére, ahol a WR felirat alatt egy igen csúnya levelet szemlélhetünk: Janosus elnök arra utasítja Albertot, hogy küldjön egy másolatot az engedélyünkről, a kiadását pedig különféle bürokratikuss kifogásokkal tehesse el. Ejnye-bejnye.

Ahogy kilépünk az ajtón, rossz szellemünk toppan

elénk: Oliver Whistler. Úgy látszik, nem akar leköpi rólunk. Viszont most már hajlandó kiterleni a lapjait: meg akarja venni tőlünk megbízója részére a bányászati jogot. A megjelenő listából lehet találni, hogy ugyan ki is lehet az a titokzatos megbízó. Természetesen Corinne hugosszánk állította rák a fiút. Nem akarja felgöngy, hogy nem történik üzletet: szerinte rögtön meggondolkodik magunkat, ha meglátjuk, amit az ásványfeldolgozó központban akar mutatni nekünk. Ezzel a kezünkbe nyom egy kulcskártyát a színthez és elbaltal a dolgára.

Bolt persze nem lesz, de azért elmegyünk megnézni, hogy mit is akar Oliver koma mutatni. Irány tehát a lift, amelyen a kasszinóba szoktunk menni, de most ereszkedünk le vele a negyedik szintre. Itt idővel egy zárt ajtóhoz érünk, amin a kulcskártyát az érzékelőre tapaszthatva tudunk átjutni. A falon talra a színt két kijárának biztonsági zárra látjuk, a két kar megnyomásával lezárhatjuk mind a kettőt.

Ez a színt egy kicsit kusza labirintus, számos érdekességgel, de a Whistler-féle bemutatóra csak akkor kerül sor, amikor a ládába vert szögörl felvetjük az övet és a kulcsot (a bejáratról: az első elágazásnál balra, majd végig a folyosón). Persze nem biztos, hogy a cipőféj detektív pont ezt a mutatványt akarta előadni. Mármost azt, hogy meghal. Amint kilép a ládkák közül, egy hangot hall a háta mögött, és ahogy megfordul, durr! – már le is puffantják. Közben a szemközti bejáratból előbukkannak egy másik figura is, aki ugyan mesze van, de a jellegzetes szőke hajszalagát és az aranyszínű kabát meg ebből a távolságból sem hagy kétséget kitélő szempontjából. Amint meglátja, hogy Whistler összeesett, azonnal sarkon fordul és futásnak ered. Vajon mit kerestett itt pont most a blackjack osztók gyűlölszeme? Persze ezen most nincs idő elmélkedni, hiszen mi a másikk irányba tartó gyilkos után vetjük magunkat.

Szokás szerint a legizgalmasabb részmél tartunk egy kis szünetet. Úgy félhávon lehetünk a játékokban, de közben elfogyott a hely. Legközelebb folytatjuk.

## CSITI!

## MECH-COMMANDER

Megkésve (illetve mehekésve) bár, de törve nem, talán a MechWarrior III megérkezéséig még tudja hasznosítani valaki ezeket csaloakat a gonosz elleneséges bádogbák ellen.

A szállítási fázisban használatos:  
POUNDOFFLESH - 1  
millió resource pont

Küldetés közben használható:

DEADEYE - maximális tüzéségi skálát a küldetésben részt vevő összes mech harcossnak

LORRIE - megjavítja a páncélzatot illetve a fegyvereket

LORDBUNNY - céltelen tüzéségi csapás

OSMIUM - az összes egység sérthetetlennek válik

CTRL+ALT+W - befejezi az aktuális küldetést

FRAMEGRAPH - frame-rate



## Az INFO '99

Nemzetközi Informatikai és Kommunikáciotechnikai Szakkiállítás

a XXI. század

csúcstechnológiáját kínálja látogatóinak.

## Válasszon a kínálatból!

- Informatiotechnológia
- Adat- és telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Multimédia
- Tanácsadás és információ

1999. április 27-30.

Budapesti Vásárcsopont

Nyitva tartás:  
naponta 10.00–18.00 óráig



www.info99.hu

A tavasz informatikai szakkiállása.



Szervusz népi! – mondta I. Fülöp Jimmy, Isten kegyelméből Almira királya, amikor országgyűlésén kezdetén egy kikötői csapászkében pertt ivott leendő alattvalóinak népes seregletével. Hogy ez most honnan jutott eszembe, azt talán csak a Sigmund Freud tudja – talán onnan, hogy valami bevezető azért kívánczik a Cseveghőhöz hasonlósán, nagyszabású dráma művek elő, és ezt célszerű a célszemély megközelítésével kezdeni. E személy is teszi bevezetőnek.

Örömmel vettem, hogy ebben a hónapban is töretlen lelkesedéssel próbálta számos matematikusaink által feloldani a nemrég felvetett kérdést a 4 és 5 a vizonyáról. Szinte minden levél új és új perspektívából próbálta megvilágítani ezt a súlyos dilemmát, amely – most már bizonyos – alapjaiban rengeti meg a jelenleg alkalmazott matematikát, tehát ehhez képest mondjuk a Pithagorasz-tételt csak légygyszok a tavalyi naptáron. Továbbra sincs még Végső Válasz a Nagy Kérdésre (ja, akik most kapcsolódolnak be az adásba: a Nagy Kérdés az, hogy a 4 kevesebb-e mint a 5, így tehát megpróbálok újabb szempontokat felvetni).

– vajon nem abban rejlik-e a probléma gyökere, hogy nem definiáltuk pontosan a 4 és a 6 mibenlétét?  
– vajon egy polgári demokráciában elfogadható-e, hogy a 4 nem egyenlő a 6-tal?

– geometriai síkra terelve a dolgot: vajon megáll-e azon az egy lábán az igencsak féloldalas 4, vagy a 6 fog felborulni?

Remélem, hogy valaki most már gyorsan rálel a probléma megoldására, több okból is:

1. Félő, hogy ha ez a helyzet tovább fokozódik, a legnagyobb primszám téglaspásokkal próbálja rávenni a pilantaniyilag nyerő helyzetben levő 6-ot, hogy ne üzze le a számegeyenről a 4-et, és nagyon sürgősen találjon vele közös nevezőt (vagy ha más nem, hát egy legnagyobb közös osztót):

**2. Ha sokat pepecselünk ezzel a dologgal, nem jut időnk az 5 és 9 között manapság Igencsak elhidegült viszony kezelésére.**

(Egyébiránt meg roppant mód örülök, hogy az 576-ból veszítke a filozófiailag alapanyagot, az anyagcsere, a tisztálkodás avagy a kémiaóra unalmas percelben való elmélkedésre.)

## CHIP-CHIP CSÓKA

Uff CoVbay!

Én kicsi indián vagyok, te pedig a nagyfőnök... (Na, végre valaki, akinek volt gyerekszobája! Vagy lehet, hogy csak akar valamit?)

Komolyra fordítva a szót. Az újság enyhén rossz helyen áll. Nem tudom, hogy te zsebkendő-e olvasni CHIP magazint, de az 1998 nyolcadik havi számában van egy értékelés, amiben csak hetedikéek vagytok. Ez sajnálatos lenne, ha nem a CHIP magazinban lenne ez. Természetesen ők voltak az első. **(Micsoda véletlen...)** Ami nem menleő.

Más: tudom, hogy már unalmas a TOP-lista téma de legalább mond meg nyíltan: igen vagy nem? Ahogy a CD nél is megmondadtál!! **(Léven alapvetően zárkózott személyiség, nyíltan nehéz lenne megmondanom, hogy nemigen.)**

Néhány kérdés: Miért nem csináltak home lapot? **(Már csinálódik. Illetve csinálgatódik. További részletek akkor, ha nem törom kerékbe édes anyanyelvünket.)**

Mi a te és Martin teljes neve(d)? (Az enyém meglehetősen mély utánjárás! (akarom mondani: lapozgatás!) Igény-nyel. Ha betérés esetleg egy csésze kávéra a tartalom és a bevezető kö-  
zött található impresszóba, akkor ott megtalálod. Annyit seget, hogy az egyik legirágább magyar névvel ren-  
delkező, nem én vagyok a lap tulaj-  
donosa és a Renéta. Szerintem innen  
már menni fog. A Martin teljes neve  
Martin Bormann. Csak a vezetéknévet  
nem használja, mert még mindig ma-  
rára keresik. Szóval ez maradjon ket-  
tő között.)

T.J. és V.Z. ugyanaz az ember? (A tudomány jelenlegi állása szerint nem, bár sok közös vonással rendelkeznek, különös tekintettel a George Washington gyerekorából mesélt történetekre, amelyeket akkor adnak elő, amikor holmi cikkeket után érdeklődők néznek.)

Nemélen beteszel a csejvide, de ha nem, akkor sem jelentek fel. NA PÁI BODIS CSABA

**Szomorúan és egyben vidáman hallom, hogy hetediké vagyok a Chibpen.**

**Szomorúan azért, mert fogalmam sincs, hogy ezt a hetedik helyezést miélté versenyben és mekkora mezőnyben értem el, vidáman pedig azért, mert márha nem is érdekel. Egyébként is némi fenttartással viseltetek olyan újságok iránt, amelyek rendszeresen olyan statisztikákat közölnek, amelyeket az újság vezet. Persze nem kizárt, hogy legközelebb én is csinálok egy komoly szakmai felmérést arról a témáról, hogy a világon melyik az a szines, 56 oldalas újság, amelyben a legtöbb magyar nyelvű játékmertő találhatja az 576 igen kedves olvasója.**

A Top-listával pedig az az alapvető problémám, hogy – lévén az igencsak szubjektív dolog – annak vajon milyen szempontokat kellene követnie?

– ha az all-time top-lista lenne, akkor úgy festene, mint a hátsó borítónk (értsd: ritkán változik); ha pedig az újdonságokra vonatkozna, akkor vajon milyen régi játékokat kellene újdonságként értelmezni?

– kinek a top-listája lenne ez? Ha az 576-é, akkor minden Quake-rajongóval azon vívzathatnék, hogy miért nem az az első, és itt a Quake helyére bármilyen egyéb játék neve behelyettesíthető. Márpedig ez az egyik legutolsó téma, amiről nagyon akarózik vitatkoznom. Ha pedig egy személyé, akkor az nyilván kicsit eavszkü lenne:

SzJVC repkedne az égen, T.J. szerepet játszana, V. Z. le-fel autókázna, K.Z. a bal felső sarokba bombázna, CoVboy pedig csodálkozna, hogy kik ezek az emberek. Az emberi lustaságot és a programok terjedési sebességét figyelembe véve nem igazán járható út az olvasói a top-lista se, mert szükségképpen torz képet adna.

Igy tehát van egy újabb gordiuszi csomónk. Mivel az érzézési sorrend számít, csak a 4 vs. 6 mérkőzés után kerülhet rá sor. Addig is itt van mondjuk Varga Márton red hot top-listája, amit öt perce kaptam egy e-mailben, azzal, hogy a top listáját mindenképpen közöljük le:

1. Populous 3
2. Carmageddon 2
3. Starcraft
4. Heroes III
5. Need for Speed 3
6. Commandos
7. Grand Theft Auto
8. Quake2
9. MechCommander
10. Dungeon Keeper

(Ezt örömmel hallom, remélem másoknak is sikerült cicát foglunk. Át is keresztelteked Kósza L. CoVbroyra, és holnaptól indul a Mámormobil, ahol majd akkor érzem igazán jól magam, ha Három a párom.)

NA szóval arról lenne szó, hogy most a 100. jubileumi szám alkalmából szavakba (illetve bűtkébe) öntsém gondolataimat. (lassan el kellene kezdeni, mert még semmi értelmes sem írtam (egypeltem) le (na mindegy, te majd úgyis megvagdod, ha úgy gondolod).) **(Semmi gond, betudjuk a dolgot a nőném lényekeli rendszerint együttjáró tudathasadós állapotnak. Rendszeressz csak nyugodtan a gondolataidat, megvárunk – a 100-as sorszámot ugyanis a következő számnak viseli.)**

Tehat először is: szerintem az olvasók egy része biztos örülne egy olyan rovatnak, ahol az újság készülését mutatnátok be. **(Én ebben azért annyira nem vagyok biztos. Gondold csak el, ha egy étteremben rántott húst rendelnél, és előtte végig kellene nézned,**



Szerintem egész jó ízlése van az úrnak, de aki nem ért egyet vele, az nyugodtan vitatkozzon vele. Név és cím a házfelügyelőnél.

## KERESÉTI KIMUTATÁS

Ha CovBoy!  
Kicsit furcsán érzem magam, mert már a 93/1-es szám óta folyamatosan veszem a lapot, és már legalább ennyi ideje írni szeretnék nektek, de csak most szántam rá magam. (Egyébként most 5 perce jött össze nekem egy már 1/2 éve folyamatosan ostrom nőnemű egyed, úgyhogy a kedvem...)

**hogy készül).** Engem (és biztos mást) például az érdekelne, hogy honnan szerzik meg a tesztpéldányokat a játékokról. **(Erre viszont tudok válaszolni: tárházhaszn. alapon, de ezen belül több módszer is létezik.**

Tárházi helyet például a kiadó cég PR-észt, a magyarországi disztribútorját, **végül esetben pedig az 576 Shoptól.)** Más. Az újságban a képaláírásokat ki készíti, és milyen technikával, mert manapság (de a régebbi számokban is jelezte) a képaláírások rossz képhez kerülnek, elcserelődnek vagy szórószelvények eltűnnek. Gyakran előfordul az is, hogy egy pont többöszt is lennének (pl.: "a híd túl messze van"). (Író lenne az)



témára válaszolni a csevegő szűk keretei közt). (Kezdjük azzal, hogy "A híd túl messze van" nem poén, hanem egy könyv és egy film címe. Poén-szerűség akkor lesz belőle, amikor a valameg asszociatív mámorban lebegő olvasó látja, hogy a képen egy híd van, ami előtt valakit nagyon le fognak verni. (Vagy akkor, amikor T.J. rámutat, hogy ez már hányzór volt képaláírás). Az, hogy sokszor szerepel képaláírásként, az talán azért van, hogy sok játékból van híd. Az ember alapvetően vizuális lény: látja, hogy mi van a képen, és a játékképeknek csak maximum a tíz százaléka igényel különösebb kommentárt. Ha egy képről annyit lehet elmondani, hogy egy kanyarodó motor van rajta, és a képaláírásban ezt szövegesen rögzített is, a t. olvasóban nyilván felmerül az a gyanú, hogy itt valaki tökéletesen hülyének nézi őt, hiszen azt ő is LÁTJA, hogy egy kanyarodó motor van rajta. Képaláírást írni ezért nehéz szakma (próbálj csak meg!), és még Pulitzer-díjat sem osztanak érte. Ha osztanának, akkor azt biztos, hogy Vitar Róbert kapná, aki a Eurosporton egy kommentált egy focimeccsközt:

"Azért nem mondom, hogy kinél van a labda, mert nem látom, hogy mi van a hátára írva..." No comment. Illetve náluk yes comment, csak néha azt a módszert szoktuk alkalmazni, hogy előadunkjuk a dolgot. Ki írja a képaláírást? Mikor? Rendszerint a szerző, de ha ez a fentebb változt problémába ütközik (értsd: "Azt látom. És?"), akkor mérseleked néha másikat írni helyette. Vári Zoltán például az a módszer divi, hogy elmeséli, mi van a képen, én mondom neki 3-4 variációt, és ő választ egyet. T.J.-vel pont fordítva működik a dolog: ő mond 3-4 variációt, én kiválasztok három, ami szerintem tük jó, csak nem tűri a nyomdrafest-t, és így kizárásos alapon marad a harmadik. Amikor két képhez két egyenlően képaláírás kerül (gondolom a múltkor Alpha Centauria gondolsz), az azért van, mert copy parancssal sétáltam körül őket, és az egyiknél elfelejtettem, hogy oda még nem írtam. Boccs, elolttam. Hamut hirtelen a fejemre, és elvonultam bőjtől a puszta.

Remélem levelezkeltet bűnemet, folytathatjuk. Tényleg előfordult már olyan is, hogy eltűnt a képaláírás – azokat a David Copperfield írta.

Most pedig kijelentem, hogy NEM fogok előfizetni. Hogy miért nem? Ez azért, mert ha előfizetnék akkor 11 számot kapnék 3800 Ft-ért (nem számolva azt, amit az az időtás postás elhoz (ez felénk sajnos elég gyakori)), ha viszont minden számot megveszek (mert nálam az már természetes) akkor 11 számot kapok 11\*398=4378 Ft-ért, tehát 4378-3800=578 Ft tiszta hasznot hozok nekem évente. (+178-át, ezt egy ügyebár a nyári szám 576-ba kerül, és azt a szög hagyományról most sem áll szándékomban felszámolni.) Ez tíz év alatt 5780 Ft, 10 év alatt 57800 Ft, 1000 év alatt 578000, azt 1 milliót év múlva 5 és fél milliárd forint tiszta hasznot hozok nekem. Hát nem egy felhőtlen kiadás? (Nem. Szerintem ez borús.)

A jó majd elfelejtetem: NE TEGYÉL BE A CSEVEGŐBÉ! (most már szinte biztos hogy bent leszek). A beütészel a 100. szám csomagjában, én ígértem, hogy küldök két (sokat), valamint ha itt jársz Balafonfőzőn, pár kocsmában az tudom intézni, hogy jelentős kedvezményt ishass (ez komoly, de nehogy bedd az ajánlatot a csébe, mert akkor nem tudom garantálni.) Ha viszont nem teszel be, akkor szörnyű meglepetéssel lesz részed. Elintézem a Bill Gatesnél, hogy felvegyem mint Windows béta tesztelőt, és egész nap a Windost tesztelheted a játékig helyett (Ez valószínűleg már vagy öt éve), és T.J. és Vári Zoli helyett Billy bácsi mosolyog majd rád reggelente, ka, a jelenlegi fizetésed tizszereséért (hát kell ez coméd?). Na, zárom soraimat: nekem!Kozaboba Khm. A fenti eszmefuttatás arról, hogy mennyit is keresel nekünk egy-millió év alatt, igen figyelemre méltó, csak sántít egy picit, szóval szeretnék meggyőzni, hogy azért megésscsa sokkal jobb ötlet lenne előfizetni. A dolog ugyanis ott sántít, hogy amit kifizetsz az újságosán, abból a hírlejtérsz egyből eltessz 160 forintot. Így tehát őt keresik a milliárdokat, nem mi. Ha tehát őket kifizetjük a mi kis gyümölcsöz kapcsolatunkból, akkor egyértelműen te jársz jól, és te keresed a milliárdokat! Ne mondd, hogy nem akarsz milliárdos lenni! Jó, egy kicsit várni kell rá, de addigra az evolúció tán meg segít is rajtad, és nemhogy két, hanem rögtön négy kéz-zsárhódat ez a témérked pénz! Cserébe azért a nyak gazdagsági tip-pér elfogadom a nyak meghevást a kedvezményes fűzől vendéglátóipari egységekbe. Persze előtte tisztázunk pár dolgot:

1. Nálam a "nyár" a június 1-től augusztus 31-ig tartó időszakot foglalja magában. Jó lenne tehát ha gondoskodnál egy útszolgálati hangszóróról is. (Végül fel nagyon kölcsönt a hamarosan ügybe bekezdő milliárdjaid terhére.)

2. Nálam a "kedvezmény" a teljes ár-ra vonatkozik, ekvivalens az "ingyen" szóval. (Erre azért készítsd fel a tulajokat.)

3. Lehet, hogy szerinted ezt a részt nem kellett volna iktatni a Csevegőbe – de akkor honnan a csudából kerítettem volna 20-30-000 latót arra, hogy megígéred a dolgot? Márpedig jelenlegi jogalkalmazásunk szerint a szöbe-ll megállapodás is kötelez...

## E-MAIL

Kedves Szerkesztőség!

A márciusi számjamban olvastam a hírekben a Midtown Madnessról. A lapjokban az a negyed oldal nem volt kielégítő számomra. Szeretném tovább megkérni, hogy az esetleg tudnak további képanyagot, leírást stb. küldeni akkor kérem ezt a \*\*\* e-mail címré küldjék. Előre is köszönöm segítségüket.

Kedves Tamás! Leveled azon okból került be a mostani Csevegőbe, hogy szemléltesse azt, amit az isteni Douglas Adams a Galaxis Útikalauzban MVP-nek, azaz Másválaki Problémájának nevezett. Ez is egy MVP. Nevezetesen a te problémád. Ha már úgyis e-mailben küldted el kívánságodd, felhívom a figyelmédre rá, hogy az internet nem kizárólag arra szolgál, hogy e-maileket küldözgetve tréfás feladatokkal láthass el bennünket és feleselcinkre. (Nekünk olyanok ugyanis nincsenek, lévén ezt az újságot szoktuk csak nélni.) Az összes információ, amirehél mi hozzáférhetünk, nekem ugyanúgy a rendelkezésedre áll az interneten. Így tehát ha a Midtown Madnessről szóló híradásunk nem volt kielégítő, akkor a megoldás: vagy élmesz egy masszázsszalonná, vagy egy browserrel szépen rákeresel a neten a Midtown Madnessre, és az azonnal megmondja neked, hogy melyik site-on találsz róla valamit. Hidd el, egy világ nyílik meg előtted! Természetesen ezt én is megtehetném helyetted, de akkor nyilván a többi ezer hasonló kívánságod is ki kellene elégítenem. Márpedig erre nekem sem időm, sem energiám, és nem is igazán értem, hogy miért NEKEM kellene a havat elpapatolnom a házad elöl, amikor neked is van hálapótod.

Mellesleg ugyanaz (nem a hálópát, hanem az, hogy MVP) vonatkozik azokra a klasszikus problémákra, hogy ha nem igazán jól működik a másolt játék és nem igazán járt hozzá kézikönyv. Arra van időm, hogy roppantul sajnáljam ezt a tényt, de a megoldásamra már nincs. Ezt kériktől figyelembe venn.

## BLOOD II VS HALF LIFE

Tisztelt 576-ék!

Mikor kezembé került az 576 1999. januári száma és szokásomhoz híven át-olvastam, nagyon szomorú lettem. Akkor még azt hittem, hogy véleményemmel egyedül vagyok, de az eltelt néhány hónap során rengeteg játékarajongó ismerősem értett velem egyet abban, hogy valami már nincs rendben az újság körül. Eddig is voltak már kicsit "túrcsúsnak" nevezhető játékkritikések, de napirendre tértek feltehetően, mondván, az egyik embernek ez jön be, a másinak az, miért is ne lehetne az értékelés is teljesen szubjektív. (Hopp! Itt a kulcszó – ne felejtsetek!) De ami az említett újságban van, az már több, mint elfogadhatatlan. Nevezetesen a Blood II és a Half Life cikkek. A vaknak is feltűnik, hogy a cikkírók már a tesztelés előtt is pontosan tudták, hogy mi is lesz a vég-ső véleményük. A Half Life nem rossz játék, bár én a csak csinnadratta után valami tényleg jól vártam... De nem is ez a lényeg, attól még valaki mondhatja azt, hogy "szorozottak meg kettővel, az

eredményt pedig emeljük négyzetre, mert ez annyira interaktív" (Bár ehhez is lehetne hozzátenni néhány dolgot...) Inkább a Blood II elemzés dühített fel. Nem vagyok egy blood-fanatikus, sőt, nem tartom túl nagyra azt a játékot sem, de azért az a kötékedés, ami abban a cikkben van, hát enyhén szólva is neveté-s és mindenkinél egyértelmű, miről is van itt szó valójában.

Mitől is BLOOD 2 ez a játék? "...vér, meg fröcsög, ropkódnak a testrészek, és az kell a jónépek, de ez egy kicsit...hát bíld." Lásd Half Life, ahol szintén fröcsög a vér, ropkódnak a testrészek, meg pörögnek is!

"Néhány belső szerv is kikerül belőlk, melyek egész érdekesek, különösképp a szív: a szétfűtöt hullák fölött olyan ott pörög a szívuk, melyet felvéve életpont-koztok jutunk [aj!]."

Nem tudom, hogy a cikkíró mióta foglalkozik játékokkal, de ajánlaniom figyelembe a Blood első részének kipróbálását. Érdekes dolgokat fog tapasztalni a fent említett dologgal kapcsolatban. (És ez miért jó?) Szerintem ez is csak egyszerű "mibe is lehetne belekötni" kukacodás) "Aztán ott van a hullák feje, amit kedvűnk rögdösrösként, labda módjára pattog körbe a pályán" Szintén tudnám ajánlani a Blood első részét, illetve a számomra nagy klasszikus Duke3D véccébe-pisilésért vagy táncosnév-köztetésért. Ezt úgy hívják szerintem, hogy hangulati elem. (Ez igaz.) Jó hangulatot terem, különösen amikor nagyon kell. Mármint levelezkötetni a táncosnét.)

"Az rejtély marad számomra, hogy a kó-sárpálván talált labda miért nem akart pattogni."

Gratulálók! Szerintem ez a csúcspont. A Half Life-ban meg miért nem tudom a kukatekőket mozgatni és miért nem tudok belepisilantni az asztalon láthatóan tökéletesen működő számítógépekbe? Szóval – hőkő ne ragozzam tovább – szerintem vissza kellene térni az egyszerű megoldáshoz. Előítélet nélkül tesztelni egy játékot, nem pedig göröcsösen szálkát keresni mindenhol. Akkor a szubjektív értékelés is elfogadhatóbb lenne, illetve jobban hihetnének a végítéleteknek. Egyezsúlyoz kerülni az ilyen felesleges és mindenki számára nyilvánvaló "lehúzásokat".

Én erre lennék inkább bevő, és tapasztalataim szerint mások is. Sok sikert a további munkához! Tisztelettel: Perfect "Jackal" Anubis Hát kezdjük azzal, hogy a cikkírő is csak ember. A két óminusz játék is ismeretbőjének ugyanaz volt az elköveto-jé (Koronczák János), márpedig ha az emberek egyezsere kell két azonos kategóriába tartozó játékokat tesztelni, akkor néha beleesik abba a hibába, hogy összehasonlítsa őket, és így sokkal jobban kidomborodnak az egyik előnye és a másik hátránya. A Gáspár pedig szerelmes a Half Life-ba: amikor magához szőlitotta, egy hétig elvermet vele valahol, és AHHOZ képest a Blood II-be már nem sikerült beleszeretnie. Amibe igaz is volt. A kritika egyébként valahol jogos, köszönettel tudomásul véve. A francha, kimaradt a "szagostól" levél! Nem baj! Elteszem legközelebbre, addig is csókol mindenkit: CoVboy CoVboy

--- (ez itt a bőjt helye) ---





Számítástechnika és Multimédia

Cím: 1145 Budapest, Titél u. 2/b.

Telefon: 06-209-344-391

Http://www.trans-am.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: info@trans-am.hu

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

**új web és email cím!**

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.600,-
3,2 Gb Quantum winchester	23.920,-
6,4 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	23.600,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	16.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	108.800,-
Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3,2 Gb Q HDD,	
1,44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 32x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt Pentium:	49.920,-
Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1,44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA,	
14" digitális monitor	
Canon B1 10 SX használt/3hó garancia	12.800,-

**HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!**

Átlagolt árték teszteléses összehelyezésben, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakdáról!

Teljeskörű szerelési szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlókat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Hívjon, aludjon és vásároljon!

Árany ÁFA nélkülük, 1 év garanciát tartalmaznak és képzésfelzárkózásra vonatkoznak.



**VISSZA A MÚLTBA!**

**Több mint 200  
különböző diafilm  
közül választhat!**  
**Kérje Ingyenes  
katalógusunkat!**

**BALATI Computers Bt.**

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,  
AMD 6K2-300/100, 64MB/100SDRAM,  
1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI  
RAGE PRO II. 8MB AGP VGA kártya,  
Belinea 15" monitor /3 év gar./,  
32xCD-ROM, SB16 hangkártya, 105  
gombos bill., egér

**144.900,- +25% Áfa**

Használt, működő  
alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!  
Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,  
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



**Megunt**

**Star Wars figuráidat**

**és kiegészítőidet**

**megvásároljuk,**

**vagy**

**értékegezzetessél**

**az 576 KByte shop**

**áruválasztékából bármely  
játékra elcseréljük!**

**Érdeklődni hétköznap**

**munkaidőben**

**(8-16 óra között):**

**349-48-47**





# A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók.  
Tel.: 200-80-16

Használt dlatvetitöt vennék. Tel.: 200-80-16

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszervíz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

## EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat vagy régi PEZ cukoradagokat. Ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívni! Tel.:388-55-34

## PC KÍNÁL

Eladó komplett Pentium300-as számítógép, CD-vel, hangkártyával, monitorral, hangfalakkal. Írányár: 125000 Ft. Tel.:342-22-99

Pii Celeron 333, 64SD RAM, 4,3GB HDD, TRIO 4M AGP videokártya, 14" digitális monitor, 32x SONY cd-vel garanciális számítógép eladó. Írányár: 145000 Ft. Tel.:351-43-25

Számítógép alkatrészek, új és használt konfigurációk, tartozékok adás-vétele, szervizelése, tanácsadás. Tel.: 351-43-25

Eladó egy jogtisztá TOMB RAIDER 2 cd+rom Érd.:75/330-444 ár:5000 Ft. alkudni lehet

Pentium II celeron 266(400-ig stabil) ABIT BH6, 64MB SDRAM, 2.5GB QUANTUM FB, 32X PANASONIC CD-ROM, AWE32, 4MB 3DFX, MAT-

ROX 4MB svga, 15" BELINEA monitor, ATX MID, Billentyűzet, egér, játékok. 220e helyett 170e. Ft-ért eladó, garanciával! Tel.:06-20-988-6795

486 DX2 122Mhz +8MB RAM. Hozzá: VESA LO-CAL BUS-os IO kártya + 1MB-os CIRRUS LO-GIC VGA kártya. Tel.:276-65-17

## PC KERES

Keresem a PACIFIC STRIKE, ACES OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE című játékokat. Tel. 226-4552, 6 óra után

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenettni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetési szíveskedjenek. A megjelenítés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azokat tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:  
Küszöleteknek:

20 szög 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)  
20 szög 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GEPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	OPCIÓK	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KERES		INVERZ	(+50% FELÁR)
				KÍNÁL		KERET	(+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az: 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csекken befizetem.

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az: 576 Kbyte című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csекken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

**1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai**  
 akciós áron, egységesen  
**100 FT/DB**  
 (+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a  
 csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63	21	404	41	490
2	80	22	404	42	490
3	200	23	404	43	490
4	200	24	404	44	490
5	200	25	404	45	490
6	200	26	404	46	490
7	200	27	404	47	490
8	200	28	404	48	490
9	338	29	404	49	490
10	338	30	404	50	490
11	356	31	422	51	508
12	356	32	422	52	508
13	356	33	422	53	508
14	356	34	422	54	508
15	356	35	422	55	508
16	356	36	422	56	508
17	356	37	422	57	508
18	356	38	422	58	508
19	356	39	422	59	508
20	356	40	422		

Rendeléskor rőzsaszín póstaútványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utvány. hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akcióknak a készletek erejéig tart!  
 Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban áreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

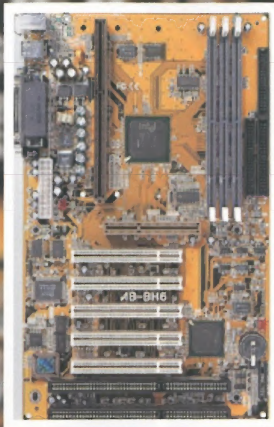
576 KByte 1998-1999-es számai árelváltó áron (+postaköltség) megrendelhetők illeves megrendelőnként.

98/1	318,-	98/9	398,-
98/2	318,-	98/10	398,-
98/3	318,-	98/11	398,-
98/4	318,-	98/12	398,-
98/5	318,-	99/1	398,-
98/6	318,-	99/2	398,-
98/7-8	576,-	99/3	398,-



# KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet  
Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053  
Nyitvatartás: H-P: 9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



## Gépépítés, használt alkatrész beszámítás! Diákoknak 2% kedvezmény!

BX alaplap 100 Mhz, Pentium-II 350 Mhz ecc, hűtő, 64 MB 100 Mhz SDRAM, Quantum 6.4 GB UDMA33 HDD, 1.44 MB FDD, SoundBlaster hangkártya, MIDI ATX ház, Riva TNT 16MB SD videó vezérlő, 17" SVGA monitor, Microsoft egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

**214.669 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, Celeron 300 Mhz apga, Celeron hűtő, 32 MB SDRAM, Quantum 3.2 GB UDMA33 HDD, 1.44 MB FDD, SB kompatibilis hangkártya, mini ATX ház, S3 Virge 4 MB videokártya, 14" SVGA monitor, egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

**110.000 Ft + ÁFA**

Színes LCD TFT monitorok már  
180.000 Ft + ÁFA ártó!  
További információért telefonáljon!

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



01

02

03

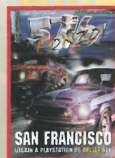
04

05

06

07

08



09

10

11

12

13

14

15

Következő számunk tartalmából:

Need for Speed 4 (PSX)  
Asterix (PSX)  
FIFA 99 (N64)  
Ridge Racer Type 4 (PSX)  
Street Skater (PSX)  
Blaze & Blade (PSX)  
Glover (N64)  
Extreme G 2 (N64)  
Viva Football (PSX)

**Egy újság, amiben mindent megtalálasz a konzolról!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
A kiadvány minden száma egy újabb akcióra jogosít, melyben a leghíresebb játékokat és a legújabb hardvereket találod meg. Egy sorszámmal és a kiadvány címlapján.

**576**



# 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

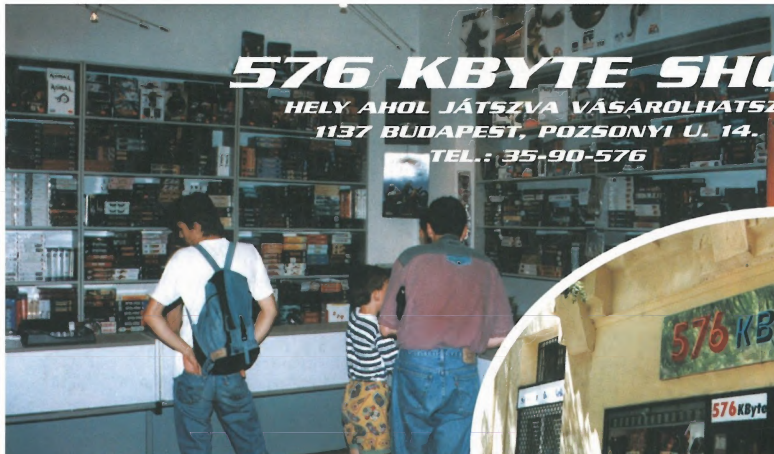
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



## 576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér  
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett  
TEL.: 345-80-76

## 576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237  
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

